

OPAS LUOVUUTEEN – TEHTÄVIÄ INSPIRAATION LÖYTÄMISEEN



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Visamäki, Muotoilu

Kevät, 2020

Kaisa Kekkonen

Muotoilu
Visamäki

Tekijä	Kaisa Kekkonen	Vuosi 2020
Työn nimi	Opas luovuuteen – tehtäviä inspiraation löytämiseen	
Työn ohjaajat	Mirja Niemelä, Pirjo Seddiki	

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda suunnitelma ja luonnos tehtäväoppaalle, joka auttaa inspiraatioon ja luovuuteen liittyvissä haasteissa. Tehtäväopas on tarkoitettu muotoilijoille, jotka kokevat tarvitsevänsä apua inspiraation ja ideoiden tuottamiseen, tai haluavat muuten harjoittaa luovuutta. Tehtävät ovat suunniteltu yksilöiden käyttöön, mutta niitä voi tarvittaessa muokata ryhmien käytettäväksi.

Tehtäväopasta varten tutkittiin tietoa luovuudesta ja inspiraatiosta. Tietoa etsittiin kirjoista, artikkeleista ja puheohjelmista. Tutkittua tietoa käytettiin hyväksi suunnitellessa tehtäviä oppaaseen. Opinnäytetyössä suunnittelun tukena käytettiin myös luotaimina kyselyä ja testiryhmää. Opinnäytetyötä varten laadittiin anonyymi kysely kohderyhmälle. Lisää tietoa tehtävien toimivuudesta saatiin valikoimalla pieni joukko kohderyhmään kuuluvia henkilöitä, joista koostui testiryhmä. Testiryhmälle lähetettiin kymmenen tehtäväluonnosta, joista pyydettiin palautetta.

Opinnäytetyön tuloksena syntyi suunnitelma tehtäväoppaalle. Suunnitelma sisältää luonnoksen tehtäväoppaasta, luonnoksia tehtävistä, otoksen valmiita tehtäviä ja oppaan taiton suunnitelman. Kyselyn vastauksien perusteella valittiin viisi kategoriala, joita tehtävät harjoittavat.

Avainsanat Inspiraatio, luovuus, luovuuden työkalut

Sivut 43 sivua, joista liitteitä 1 sivu

Degree Programme in Design
Visamäki

Author	Kaisa Kekkonen	Year 2020
Subject	Guide to creativity – exercises for finding inspiration	
Supervisors	Mirja Niemelä, Pirjo Seddiki	

ABSTRACT

The purpose of this thesis was to create a plan and a sketch for an exercise book that helps with challenges related to creativity and inspiration. The exercises are designed for designers to get over obstacles in design processes. The exercises can also be used for gaining inspiration or boost creativity. The exercises are designed to be used by individuals but can be customized so that they can be used in groups.

To design the exercise book, it was needed to research knowledge of inspiration and creativity. In addition to researched information, a questionnaire and a testing group were also used as probes to support the design process. The questionnaire was prepared for the target group, and it was to be answered anonymously. More information on the functionality of the exercises was obtained by selecting a small group of people in the target group. Ten draft exercises were sent to the test group for feedback.

As a result of the thesis, a plan for the exercise book was created. The plan includes a draft of the exercise book, sketches of exercises, a sample of completed exercises and a sketch for the book's layout. The exercises were divided to five categories to tell what type of exercises they are.

Keywords Inspiration, creativity, tools for creativity

Pages 43 pages including appendices 1 page

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
1.1	Tavoitteet	1
1.2	Tiedonhankintamenetelmät ja kysymykset	2
1.3	Asiakasryhmän esittely	2
1.4	Viitekehys	3
2	LUOVUUS	4
2.1	Luovuus ryhmätyöskentelyssä	5
2.2	Arkiluovuus	6
2.3	Rutiinien vaikutukset luovuuteen	7
2.4	Luovuuden esteet	8
2.5	Luovuuden edistäminen	8
3	INSPIRAATIO	11
3.1	Ärsykkeet	12
3.2	Flow	13
4	TEHTÄVÄOPPAAN SUUNNITTELU	15
4.1	Tehtävien kategoriat	16
4.2	Tehtävien suunnittelu	17
4.3	Kyselyn vastaukset	18
4.4	Kyselyn vastausten vaikutukset tehtävien suunnitteluun	23
4.5	Testiryhmän tulokset	23
4.5.1	Tehtäväkohtaiset kommentit	24
4.5.2	Yleiset kommentit	34
4.6	Testiryhmän tulosten vaikutukset suunnitteluun	35
4.7	Oppaan rakenteen ja johdannon suunnittelu	38
5	POHDINTA	40
	LÄHTEET	41

Liitteet

Liite 1 Kyselyn kysymykset

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni keskityn tarkastelemaan luovuuden ja inspiraation merkitystä muotoilijoiden työssä. Tutkin luovuuteen ja inspiraatioon liittyviä ongelmia ja niiden ratkaisuja. Tutkin myös, millä tavoilla jokainen voi luoda inspiroituneen tilan ja miten kehittää henkilökohtaista luovuuttaan.

Työn tuloksena syntyy tehtäväoppaan suunnitelma ja pieni otos tehtäviä, joiden avulla voi päästä suunnitteluprosessin ideointiongelmien yli. Tehtäviä voi tehdä myös ilman muotoiluun liittyviä ongelmia, jos toiveena on kehittää henkilökohtaista luovuutta tai vain kuluttaa aikaa hyödyllisesti. Tehtävät on suunniteltu keskittymään yksilöiden ongelmiin. Niitä voidaan tehdä myös yhdessä muiden kanssa ja vertailla tuloksia, sekä jakaa ajatuksia, jolloin niistä on hyötyä myös ryhmätyöskentelytilanteessa.

Suunnittelen tehtäväoppaan sivujen taitot. Jokaiselta sivulta löytyy myös tehtävän tekoon tarvittavat välineet, sekä kategoriat, joihin tehtävä kuuluu. Luonnostelen myös johdantoa, johon mietin valmiiksi tarvittavat aiheet, jotka oppaan käytön aloittamiseen tarvitaan.

Aiheen valinta löytyi omista tarpeistani. Usein työt jumiutuivat liian pitkäksi aikaa ja epätoivon iskiessä inspiraation ja uuden luovuuden löytyminen tuntuu mahdottomuudelta. Tiesin kyllä, että tässä tilanteessa auttaa tehdä muita asioita, mutta niidenkin keksiminen oli liian vaativaa ja siivoamista jaksaa vain tietyn verran. Siksi suunnittelen nyt tehtäviä, joiden avulla minä ja monet muut saamme apua luoviin ongelmiimme.

1.1 Tavoitteet

Tavoitteena on helpottaa suunnitteluprosessin alkuvaihetta tekemällä ensimmäisen luonnoksen tehtäväoppaalle ja suunnitella siihen tehtäviä. Tehtävien avulla muotoilijat voivat saada apua siihen, kun työssä ei löydy vastausta ongelmiin tai tarvittava idea ei synny. Lopullista opasta en valmista tässä opinnäytetyössä, vaan teen siihen vaadittavan taustatyön ja suunnittelen tehtäviä.

Opinnäytetyössäni tutkin luovuuden ja inspiraation käsitteitä. Lukemalla ja teettämällä kyselyn saan selville yleisimmät ongelmakohdat luovassa työssä ja selvitan, miten niistä pääsee eteenpäin.

1.2 Tiedonhankintamenetelmät ja kysymykset

Tietoa luovuudesta ja inspiraatiosta haen kirjoista, artikkeleista, puheohjelmista ja teettämällä kaksi kyselyä. Ensimmäinen kysely on suunnattu muotoilijoille, toinen testiryhmälle. Käytän näitä keräämiä tietoja pohjana opinnäytetyölleni ja suunnittelemalleni tehtäväoppaalle. Ensimmäisellä kyselyllä on suuri paino tiedonhaussa. Tällä kyselyllä saan selville jokaisen vastaajan henkilökohtaisen suhteen omaan luovuuteensa ja mitä suunnitteluprosessissa kokee vaikeaksi.

Tehtävien suunnittelun jälkeen valitsen niistä parhaat, jotka auttavat mahdollisimman laajasti luovuuteen liittyvissä ongelmissa. Valitsemani tehtävät lähetän testiryhmälle. Tehtävien mukaan laitan testaajille kohdistetun kyselyn, jossa kartoitan menetelmien toimivuutta. Pyydän testaajia miettimään tehtävien toimivuutta sekä tehtävisivujen taiton mahdollisia vaikutuksia tehtävien tekoon.

Opinnäytetyön pääkysymys:

Millainen on tehtäväopas, jonka avulla voi inspiroitua ja kehittää omaa luovuuttaan?

Opinnäytetyön alakysymykset:

Mitä ovat luovat menetelmät?

Miten luovuus näkyy?

Miten voi kehittää omaa luovuuttaan?

1.3 Asiakasryhmän esittely

Suunnittelen tämän oppaan muotoilijoille, jotka kokevat luovan työn ajoittain liian vaativaksi ja kaipaavat uusia apuvälineitä inspiraation löytämiseen tai tuottamiseen. Opas on tarkoitettu henkilöille, jotka haluavat kehittää luovaa ajatteluaan ja havainnoimista entisestään. Päätin rajata kohderyhmän muotoilijoihin, jotta voin keskittyä vain yhden alan suunnitteluprosessin ongelmien ratkaisuihin. Kaikkia tehtäviä voi kuitenkin soveltaa myös muiden alojen harjoittajille.

Muotoilijat ovat monipuolisia ja idearikkaita henkilöitä, jotka ovat kiinnostuneita kaikesta luovuudesta sen eri muodoissa. He hakevat inspiraatiota ja ideoita aktiivisesti eri tavoilla ja eri paikoista, näkevät uusia muotoja ja parannuksia tavanomaisissakin paikoissa. He haluavat aktiivisesti kehittää itseään ja ympäristöään paremmiksi. Muotoilijat ovat tyypillisesti uteliaita ja avoimia uusille kokemuksille ja ideoille.

Muotoilijoille luovuus on tärkeää, koska luovuus on ammattitaidon pohjana. Jos ei ole luova eikä tuota luovia ideoita ei menesty, koska asiakkaat haluavat uutta ja parempaa, ei sitä mitä jo on olemassa. Muotoilijoiden toimenkuvaan kuuluu luovien ideoiden ja tuotteiden luominen. Työssään

muotoilija tarvitsee idearikkautta lisäksi visuaalista hahmotuskykyä, mielikuvitusta sekä kädentaitoja. (Ammattinetti, n.d)

1.4 Viitekehys



Kuva 1. Viitekehys

Viitekehystä luetaan ylhäältä alaspäin. Se koostuu neljästä osa-alueesta, tavoitteista, tutkimuksista, tehtäväoppaan suunnittelusta ja ratkaisusta. Tavoitteenani on suunnitella tehtäväopas, joka auttaa muotoilijoita suunnitteluprosessin ongelmavaiheissa. Suunnitteluvaiheessa mietin, miten saan tehtävistä mahdollisimman monipuoliset ja apua antavat. Lopputuloksena tulee ratkaisu ongelmiin tehtäväoppaan muodossa. Suunnittelen tehtäviä ja teen luonnoksen tehtäväoppaan tehtävien visuaalisesta ilmeestä ja taitosta.

2 LUOVUUS

Monet ihmiset ajattelevat luovuuden olevan jokin synnynnäinen lahja tai ominaisuus, jota joko on tai ei ole. Näin uskovat tyytyvät omaan osaamiseensa sen sijaan, että yrittäisivät kehittää omaa luovuuttaan. Ihmisten luovassa potentiaalissa on kuitenkin eroja. Toisilla luovat ideat ja ajatukset tulevat vaivattomammin, kun taas toisten tulee nähdä enemmän vaivaa niiden saavuttamiseksi. Luovuus ei siis ole mahdottomuus niillekään, joilla ei sitä juurikaan tällä hetkellä ole. Luovuutta tulee harjoittaa aktiivisesti kehittyäkseen edelleen. Luovuus kehittyy myös ihmisten välisissä kohtaamisissa, minkä takia on tärkeää muistaa jakaa ajatuksiaan ja keskustella niistä muiden ihmisten kanssa (Malmelin & Poutala, 2017). Ei myöskään ole totta, että luova ihminen olisi luova kaikessa mitä tekee. Luova voi kyllä olla yhdessä tai useammassa aiheessa, mutta kaikki se on harjoittelun ja työn tulosta.

Ainoa ero luovien ja epäluovien ihmisten välillä on se, että luovat ihmiset tietävät olevansa luovia ja epäluovat uskovat, etteivät ole (Järvilehto & Järvilehto, 2020, s. 17). Tosiasiassa kaikki ihmiset ovat luovia. Luovuus kuitenkin vähenee, jos sitä ei harjoita. Usein lapsen kasvaessa vanhemmaksi ja oppiessaan koulussa oikeita ja vääriä vastauksia, luovat vastaukset ongelmiin vähenevät. Luovuus koostuu taidoista, joiden tehtävänä on taistella muita taitoja vastaan, rikkoa rutiineja ja herätellä ajatukset liikkeelle sillon, kun ne jäävät toistamaan samoja asioita (Järvilehto & Järvilehto, 2020, s. 41).

Luovuuden usein ajatellaan olevan myös jotain muuta kuin se on. Esimerkiksi taitava pianon soittaja ei välttämättä ole luova, koska nuottien tulkitseminen ja instrumentin soittaminen ovat taitoja. Jos taas kyseinen henkilö säveltää musiikkia, on hän luova. (Kauhanen, 2011, s. 10) Luovuuden ja lahjakkuuden eron löytää helposti Pablo Picasson lausahduksesta: ”It took me four years to paint like Raphael, but a lifetime to paint like a child”, eli ”Minulta kesti neljä vuotta oppia maalaamaan kuin Raphael, mutta elinikä oppiakseni maalaamaan kuin lapsi” (Penrose, 1981, s. 307). Lahjakkuutta on maalata sen mitä näkee, luovuutta taas on maalata mielikuvituksella.

Kulttuurisesti luovuus määritellään eri tavoin. Länsimaissa luovuus käsitellään uuden tuottamisena ja uutuudella on suurin painoarvo. Itämaissa uutuuden arvo on paljon pienempi ja luovuus määritelmänä kattaa tuottamisen, uudistumisen ja oppimisen. Kiinalaisessa kulttuurissa luovuuden käsitys on kytköksissä moraaliseen hyvään, eli luovuuden tehtävä on palvella yhteisöä. Luovuus tarkoittaa usein eri ammatinharjoittajille eri asioita, esimerkiksi taiteilijalle se saattaa vaihdella myyttisen ja käytännönläheisen luovuuden välillä taiteessa. Tutkijoille luovuus merkitsee eri asioita vaihdellen alan mukaan, psykologi pitää sitä mielenterveyteen liittyvänä ilmiönä, kun taas sosiologi saattaa tarkastella sitä kriittisesti osana luovien toimialojen työkaluita. Konsultit taas usein ajattelevat luovuuden

olevan työskentelyn keinoja ja ohjeita. (Malmelin & Poutanen, 2017) Tässä opinnäytetyössä käytän luovuutta jonkin uuden ja merkittävän asian luomisen merkityksessä. Luovuus on jokaisen ominaisuus ja sen perustana on identiteetti.

Etymologisesti luovuus-sanan alkuperän voi paikantaa latinan kielen sanan *creare*, joka viittaa jonkin aisan tekemiseen tai kasvattamiseen. Sama sana viittaa myös luomiseen jumalallisessa mielessä, joten luovuuden on ajateltu liittyvän jumalalliseen inspiraatioon. Tämän takia yksilön kutsusta luovaksi on pidetty joissain kulttuureissa jopa jumalanpilkkana. (Malmelin & Poutanen, 2017)

2.1 Luovuus ryhmätyöskentelyssä

Luovuus voi kukoistaa ryhmätyöskentelyssä. Luovuus kuitenkin tarvitsee oikeanlaisen ilmapiirin kasvaakseen. Ryhmäluovuutta ei ole määrällisesti tutkittu niin paljon ja laajasti, kuin yksilöluovuutta. On kuitenkin huomattu, että ryhmien sisäiset tavoitteet, tarkoitukset ja yksilöiden vuorovaikutus vaikuttavat luovuuteen. Tehokkaassa työryhmässä rakennetaan luovuutta tukevaa käyttäytymistä, tavoitteellista ja ongelman ratkaisuun pyrkivää toimintaa. Ryhmän koko ei ole luovuuden kannalta tärkein asia, vaan se kuinka ryhmän rakenne ja kommunikaatio rakentuu. (Liikola, 2019, s. 48) Ryhmän luovuuteen vaikuttaa suuresti myös yksilöiden henkilökohtainen motivaatio työhön.

Ryhmissä tapahtuvat aivoriihet voivat olla hyödyllinen tapa tuottaa ideoita, kun kaivataan laajempaa näkemystä. Aivoriihi on menetelmä, joka lisää ryhmän luovuutta aktivoimalla yksilöitä keskustelemaan. Tässä menetelmässä on tärkeää, että ajatuksia ja ideoita jaetaan jatkuvasti. Aivoriihiä ei kuitenkaan kannata järjestää tilanteissa, joissa ei ole tarpeellista hankkia laajempaa ajatustenvaihtoa ja vuorovaikutusta. (Liikola, 2019, s. 48, 53) Ryhmätyöskentelyllä saattaa siis usein olla negatiivinen vaikutus luovuuteen. Tutkimukset ovat osoittaneet, että itsenäisesti työskentelevät tuottavat enemmän erilaisia ideoita, kuin ryhmässä työskentelevät. Ryhmän hidas ajatusten kommunikointi voi vaikeuttaa yksilön ajatustyötä koska toisten kuuntelu passivoi ajattelua, ryhmässä saattaa myös kasvaa pelko tuoda ideoitaan esille. (Malmelin & Poutanen, 2017)

Ryhmän sisäinen kommunikointi on tärkein osa ryhmän toimivuutta. Varsinkin negatiivinen kommunikointi ryhmässä, vaikuttaa suuresti tuloksiin, koska yksilöt eivät halua jakaa ajatuksiaan liiallisen kritiikin pelossa. Myös pelkkään positiivisuuteen tähtäävä työryhmä on haitallinen, koska ihmiset tyypillisesti varovat konflikteja tällaisissa tilanteissa ja jättävät näin ajatuksiaan jakamatta. Myös jos kaikki ideat koetaan suurina ja hyvinä, jää saavuttamatta ideoiden parempi taso.

Ihminen on laumaeläin ja näin oppinut toimimaan laumassa ja lauman tavoin. Ryhmän paineessa yksilöillä on taipumus tiedostaen tai

tiedostamattaan muuttaa havaintojaan, ja lopulta näkee asiat samalla tavalla kuin muut. Ryhmän paine siis myös ohjaa ihmisen ajattelua ja toimintaa. (Koski, 2003, s. 123) Nyky-yhteiskunnassa ryhmätyöskentely myös luovilla aloilla on välttämätöntä. Täytyy aktiivisesti muistaa, ettei unohda omaa yksilöllistä näkemystään, eikä mukaudu enemmistön ajattelutapaan.

Ollakseen mahdollisimman tuottava, ryhmän täytyy pitää huoli siitä, että kaikilla on tarpeeksi aikaa saada äänensä kuuluviin. Toiset ovat epävarmempia, eivätkä siksi uskalla kertoa ideoitaan ensimmäisenä tai jos muut dominoivat keskustelua liikaa. Näille epävarmoille henkilöille tulee luoda turvallinen ja kannustava ilmapiiri, jotta he uskaltavat jakaa ajatuksensa myös muille.

Ryhmätyöskentely voi olla luovuudelle hedelmällistä, jos ryhmä on tarpeeksi monimuotoinen. Tämä ei tarkoita pelkästään, että ryhmän jäsenillä on eri ihonväri tai he puhuvat eri kieliä. Monimuotoisuutta on myös se, että ryhmän jäsenet työskentelevät eri aloilla ja ovat eri ikäisiä. (Järvilehto & Järvilehto, 2020, s. 28) Toimivassa ryhmässä tarvitaan erilaisia kokemuksia ja osaamista. On suurempi todennäköisyys, että luovempi tulos saavutetaan, jos ryhmään on valittu huolellisesti jäsenet. Ryhmään tarvitaan erilaisia persoonia ja osaamistaustoja, jotta ryhmän vuorovaikutus olisi tuottavampaa. (Liikola, 2019, s. 48-49)

Ryhmissä, joissa on johtaja, johtajalla on tärkein rooli. Hänen työpanoksensa vaikuttaa eniten luovan ratkaisun löytymiseen. Johtajalla on selvä vaikutus ryhmään ja sen luovuuteen. Johtajan tulee valita ryhmään yksilöitä, jotka pystyvät tuottamaan erilaisia vaihtoehtoja ja ajatuksia. Johtajan tulee kannustaa yksilöitä luovaan ajatteluun ja riskien ottoihin, sekä rohkaista heitä antamaan palautetta. Ylläpitääkseen työskentelyintoa, johtajan tulee asettaa prosessin sisälle pienempiä luovia tavoitteita, joiden saavuttaminen huomioidaan. Johtajan tulee myös ymmärtää ryhmän sisällä olevaa erilaisuutta ja epävarmuutta, ja kannustaa yksilöitä työskentelemään parhaalla mahdollisella tasolla. (Liikola, 2019, s. 49-51) Johtajan tulee vaihdella rooliaan aktiivisesta passiiviseen, riippuen siitä kumpi on siinä vaiheessa ryhmälle hyödyllisempää (Liikola, 2019, s. 207).

2.2 Arkiluovuus

Puheohjelmassa Olemme kaikki luovia! (2020) vieraana ollut Krista Launonen puhuu arkiluovuudesta ja miten se ei oikeastaan eroa mitenkään esimerkiksi taiteellisesta luovuudesta. Hänen mukaansa monet ihmiset kuvittelevat, että luovuus on vain tiettyjen ammattiryhmien etuoikeus eikä sitä muilla ole. (Yle Areena: Olemme kaikki luovia!, 2020) Todellisuudessaan jokainen ihminen on luova ja arkiluovuudeksi kutsutaan niitä asioita, miten luovuus jokapäiväisessä elämässä näkyy. Arkiluovuutta on esimerkiksi tavaroiden järjestely ja ruoan laitto uudella tavalla. Arkiluovuus ei ole mikään mullistavan suuri luova teko, vaan pieni asia, joka on hyödyllinen tai innostava henkilökohtaisella tasolla.

Luovuutta on näkynyt ihmisten elämässä sen koko historian ajan. Luovuus on ollut välttämätön elinkeino, jotta on voitu sopeutua uusiin elintapoihin ja kehittää ympäristöä auttamaan ihmiskuntaa. (Malmelin & Poutala, 2017) Luovuutta on vaatinut jo se, että tuli valjastettiin ihmisten käyttöön, ja sillä saatiin lämpöä ja kypsennettyä ruokaa. Luovuutta tarvitaan yhä edelleen kasvavassa määrin monissa työpaikoissa. Työtapoja halutaan kehittää mahdollisimman tuottaviksi ja myös hyviksi työntekijän kannalta.

Nykyisessä ajassa, COVID-19-viruksen aiheuttamassa kriisissä, kaikilta ihmisiltä vaaditaan luovia ratkaisuja arjessa, työssä ja opiskelussa. Monet ihmiset ovat siirtyneet etätöihin ja -opiskeluun. Opettajien tulee keksiä uusia tapoja, miten lapsia voi opettaa käytännönläheisesti ja motivoivasti. Asiakastyössä olevat henkilöt ovat joutuneet miettimään keinoja, joilla suojaavat itsensä ja muut tartunnalta mahdollisimman tehokkaasti. Kauppojen kassoille on laitettu läpinäkyvä pleksi kassahenkilön ja asiakkaan väliin suojaamaan pisaroilta, sekä lattioihin on laitettu tarrat merkitsemään tarvittavat turvavälit kassajonoissa. Luovuutta näkee myös siinä, miten ihmiset tuottavat itselleen viihdykkeitä yksin ollessaan ja pitävät yhteyttä läheisiinsä.

2.3 Rutiinien vaikutukset luovuuteen

Suurin este luovuudelle on tapoihin kangistuminen, ettei enää haasta itseään uusin tavoin ja suorittaa tehtävät kaavamaisesti, kuin aina ennenkin (Järvilehto & Järvilehto, 2020, s.11). Tekemällä kaiken päivästä toiseen samalla tavalla, aivot puutuvat, ja uusien vaihtoehtojen keksiminen vaikeutuu. Rutiinien rikkomisen voi aloittaa pienillä teoilla, kuten menemällä töihin tai kauppaan joka kerta hieman eri reittiä kuin normaalisti. Rutiineja voi muokata myös muuttamalla keittiön kaappien sisältöjen järjestystä paremmiksi.

Aikuiset eivät lakkaa olemasta luovia siksi että he olisivat vähemmän taitavia kuin ennen, vaan itseasiassa koska he ovat jo liian taitavia. Kun on oppinut miten asiat kannattaa tehdä, alkaa toimimaan rutiinin omaisesti eikä enää mieti esimerkiksi, miten aamukahvi keitetään tai miten sänky pedataan. (Yle Areena: Olemme kaikki luovia!, 2020)

Ei kuitenkaan pidä olettaa, että kaikenlaiset rutiinit olisivat esteitä luovuudelle. Positiivisia rutiineja ovat sellaiset, jotka ruokkivat luovuutta. Voi ottaa tavaksi havainnoida ympäristöään käydessään lenkillä ja poimia sieltä kiinnostavia elementtejä. Luovalla alalla työskennellessä, on tärkeää pitää luovalle työlle varatut työtunnit rutiininomaisesti aina samaan aikaan. Tänä aikana ei tule keskittyä muuhun kuin työhön. Välillä se tietenkin saattaa tarkoittaa sitä, ettei mitään saa luotua, mutta silloin täytyy vain tehdä jotain, ja ehkä sieltä löytyy jokin asia, joka hyödyttää työtä. Luovuutta tukevia rutiineja ovat myös sellaiset, jotka jättävät aikaa luovalle ajattelulle,

oppimiselle ja oivaltamiselle. Tällaisilla rutiineilla säästää aikaa ja energiaa kehittäkseen itseään ja luovuuttaan. (Koski, 2003, s. 101)

2.4 Luovuuden esteet

Huonosti nukkuminen vaikeuttaa luovaa ajattelua. Aivojen etuotsalohko vastaa luovasta ajattelusta, ja sama alue kuormittuu eniten ihmisen valvoessa ja vaatii siten eniten elpymistä. Univelka heikentää myös muistia, päättelykykyä, tarkkaavaisuutta ja keskittymiskykyä, kaikkea mitä tarvitaan luovassa työssä. Jo yksi huonosti nukuttu yö lisää stressihormonin, eli kortisolin, eritystä seuraavan päivän ajaksi, stressi taas heikentää unen laatua ja voi aiheuttaa unettomuutta, jolloin henkilö päätyy stressikierteseen ja pysyviin univaikeuksiin. (Kauhanen, 2011, s. 13)

Luovuutta estää suuresti se, ettei usko omaan kykyihinsä. Epävarmana epäilee isoa osaa ajatuksista ja ideoista, jolloin monet vaihtoehdot jäävät käyttämättä. Pelko epäonnistumisesta, virheistä ja siitä ettei olisikaan luova ovat myös oikeita ongelmia. Ihmisillä on saattanut jäädä mielen perukoille muisto siitä, miten koulussa luokan edessä on joutunut nolatuksi, ja se edelleen pidättelee henkilöä antamasta koko luovaa potentiaaliaan peliin. (Yle Areena: Olemme kaikki luovia!, 2020; ks. myös Järvinen & Järvinen, 2020, s. 15)

Joskus voi olla tärkeää tutkiskella omaa luovuuttaan, mutta sitä ei saisi tehdä kysymällä itseltään kuinka luova hän on. Tämä aiheuttaa sen, että asettaa omalle luovuudelleen arvon. Pahimmillaan se voi aiheuttaa oman arvon tunnon alenemista ja lamaantumista, ja vähintään sen, ettei anna itselleen mahdollisuutta tavoitella enempää. Parempi kysymys on, kuinka hän on luova. Tämä auttaa tarkastelemaan omia taitojaan ja kykyjään siinä hetkessä realistisemmin, ja ilman muihin vertailua. Tällä tavoin myös löytyy ne puolet ja taidot, joissa haluaa vielä erityisesti kehittyä. (Koski, 2003, s.171)

”Kaikki on jo keksitty” on hyvä tekosyy sille, ettei edes yritä. Tekosyiden käyttö on henkilön itse asettamia rajoitteita tekemiselle. Ihmiset ovat olleet tällä planeetalla jo vuosituhansia, joten voidaankin olettaa, että suurin osa on jo todellakin keksitty. Silti näistä valmiiksi olevista ideoista voi yhdistellä jotain uutta, ja parantamalla tarpeeksi, luoda illuusion aivan uudesta ideasta (Yle Areena: Olemme kaikki luovia!, 2020). Sen sijaan että ajattelee kaiken olevan jo keksitty, kannattaa vaikka tutkia ketkä kaikki näin ovat sanoneet, ja silti tuottaneet maailmaan merkityksellisiä asioita ja ajatuksia.

2.5 Luovuuden edistäminen

Luovuutta voi edistää pitkäjänteisyydellä ja harjoittelulla, siihen ei ole oikopolkua. Luovuuden paras ystävä onkin epäonnistuminen. Luovuuteen

kuuluu rohkeus yrittää ja epäonnistua. Epäluovuuteen taas kuuluu se, että ennakoita lopputulosta ja valitaan aina se ”järkevin” tapa edetä. Tämä järkevä etenemistapa usein vain sattuu olemaan yleisin ja tylsin vaihtoehto. (Järvilehto & Järvilehto, 2020, s. 25) Suurin osa mieleen tulevista ideoista ovat varmasti joko käyttökelvottomia tai vanhoja. Silti ne ovat tärkeässä osassa luovia prosesseja, koska niiden kautta on mahdollista päästä uusiin ja parempiin ideoihin. Tällä en tarkoita, että luovaa olisi vain se, että tekee töitä ilman päämäärää. Luovaan työhön tarvitaan aina tavoite, yleensä ongelma, joka tulee ratkaista. Ilman tätä tavoitetta joutuisi haahuilemaan ajatuksissaan kuukausia tai vuosia ennen kuin saisi luotua toimivan idean.

Vaikka ideoinnin alussa ei pidä rajoittaa itseään mitenkään, vaan tuottaa mahdollisimman paljon materiaalia, kriittisyys on tärkeä osa luovan ajattelun myöhempiä vaiheita. Ideoista pitää pystyä erottelemaan parhaat erikseen muista.

Hyvä tapa kehittää omaa luovuuttaan on tutkia tekijöitä ja teoksia, jotka kuuluvat omiin mielenkiinnon kohteisiin (Kleon, 2012, s. 15). Näitä ei pidä kopioida, vaan opiskella, jotta löytää toimivat tavat ja puolet. Tunnistaa näiden tekijöiden kyvyt ja inspiroitua niistä. Salvador Dali on sanonut ”Those who do not want to imitate anything, produce nothing”, eli jos et anna itsellesi mahdollisuutta oppia jo olemassa olevasta, et saa tehtyä mitään.

Luovuus ryhmätyöskentelyssä -luvussa käsittelemme aihetta, miten ihmiset sopeutuvat muuhun ryhmään herkästi. Mukautuminen on luovuudelle myrkyä. Tätä voi estää pitämällä silloin tällöin tietoisesti päivän, jolloin tekee ja puhuu vain mitä itse haluaa. Se ei ole helppoa, aito minuu sekoittuu helposti opittujen roolien ja mallien alle, mutta kun sieltä löytää itsensä, on se vapauttavaa. (Koski, 2003, s. 161) Tätä varten voi vaikka etsiä itselleen roolimallin, nyky-yhteiskunnassa se onnistuu helpommin ja vaikeammin kuin koskaan ennen, sosiaalisesta mediasta. Siellä voi seurata erilaisia henkilöitä, kuten vaikka sitä, joka on itsessään täysin aito. Täytyy kuitenkin pysyä varauksella, jokainen henkilö julkaisee sosiaaliseen mediaan, vain sen mitä tahtoo, eikä se kuva välttämättä olekaan tämä ihminen aidomillaan, vaan opittu rooli. Luotettavimpia roolimalleja löytää tapaamalla ja tutustumalla ihmisiin aidosti. Ystäviksi otetaan henkilöitä, joista pitää ja joita ihannoit, voisiko ystävä siis toimia roolimallina? Olemalla aidosti oma itsensä, jokainen voi vapauttaa täyden luovan potentiaalinsa.

Luovuuden edistämisessä on tärkeää haastaa jatkuvasti omia, ja muidenkin, ideoita. Haastamalla ideoita saa tuotettua uusia parempia, kun on jo oppinut vanhasta. Kysymällä vaikeita ja tyhmiäkin kysymyksiä meneillään olevasta työstä ja vastaamalla niihin voi syntyä kokonaan uusia ajatuksia, jotka auttavat viemään työtä eteenpäin.

Luovan prosessin aikana tulee pitää useita eripituisia taukoja työstä, jolloin ajattelee ja tekee kaikkea muuta kuin työhön liittyviä asioita. Esimerkiksi

nukkuessa, ruokaa laittaessa ja kävelyllä ollessa ajatukset saavat hautua rauhassa, mutta tiedostamaton puoli työskentelee ahkerasti. Näissä hetkissä saattaa oivallus jo tulla, usein viimeistään, kun palaan taas töiden ääreen. Jo kahden minuutin tauko työn välissä auttaa suuresti ongelman ratkaisussa, ei siis pidä jäädä liian pitkäksi aikaa vain tuijottamaan ongelmaa vaan nostaa katseen välillä kauemmas (Yle Areena: Olemme kaikki luovia!, 2020). Luovassa prosessissa on tärkeää myös varata aikaa pelkälle ajatus-työlle. Silloin ei pidä tehdä mitään, mutta pitää ajatukset tiukasti vain työn ja ongelman parissa. Hedelmällisimmät työtunnit voivatkin olla juuri silloin kun ulos päin näyttää siltä kuin ei tekisi mitään.

Luovuuteen tarvitaan lapsen kaltainen asenne, mikään mitä tekee ei ole oikein eikä väärin, eikä myöskään ole oikeita tai väärä vastauksia. Pitää unohtaa kaiken mitä on jo oppinut, koska lapsikaan ei vielä osaa juuri mitään, ja tällä tavoin pääsee helposti uusien reittien kautta ratkaisuihin. Lapset tarvitsevat rajoja, ja samoin luovaa työtä tekevätkin niitä tarvitsevat. Näitä rajoja ovat esimerkiksi aikataulu, budjetti ja lopputuloksen tärkeät ominaisuudet. Nämä rajat toimivat raameina, mutta eivät kahlitse luovuutta. Ne vapauttavat luomaan tarkoituksen mukaisia asioita. (Koski, 2003, s. 125)

3 INSPIRAATIO

Lyhimmillään inspiraatio voidaan määritellä siten, että joku tai jokin antaa idean luoda jotain uutta. Inspiraatio on innostava, luova mielentila, jossa ajatukset lentävät ja ideoita syntyy helposti. Luovaan mielentilaan voi tarkoituksella hakeutua. Jokainen oppii ajanmyötä itselleen sopivat tavat, paikat ja tilanteet, jossa mieli on lennokkaimmillaan. Luova mielentila ei yleensä synny itsestään, vaikka joskus se tuntuukin vain iskevän yllättäen.

Siinä missä luovat ideat voivat vaatia intensiivistä ajattelua, inspiroituneessa mielentilassa luova ajattelu sujuu poikkeuksellisen hyvin ja helposti (Kauhanen, 2011, s.17). Inspiraatio on siis tila, jossa tiedostetut ja tiedostamattomat taidot ja tiedot kohtaavat. Inspiraatiota ei voi pakottaa, mutta voi opetella miten sen saa laukaistua.

Inspiraation voi saada mistä vain ja sen saavuttamisessa havainnointi on suuressa osassa. Havainnointi, eli ympäristön tietoinen tutkiminen ja tarkkailu auttaa saamaan aikaan luovan mielentilan. Havainnointi auttaa myös löytämään yksittäisiä asioita, joita työ voi kaivata. (Jyväskylän yliopisto, 2015) Täydellisessä havainnoinnissa on käytössä kaikki aistit kuulo, näkö, maku, haju ja tunto. Havainnoidessa on tärkeää pitää koko maailma avoinna, eikä tehdä mitään ennakko-olettamuksia.



Kuva 2. Kuvaus havainnon syntymisestä (Karrasch, Lindblom-Ylänne, Niemelä, Päivänsalo & Tynjälä, 2006, s.54)

Inspiraatio on tärkeä tila luovan alan tekijöille, mutta ei kuitenkaan välttämätön. Ideoita voi tulla ilman inspiroitunutta tilaa. Joskus voi työskennellä pitkiäkin aikoja ilman inspiraation pilkahdustakaan, ja työ tuntuu silti mielekkäältä ja edistyy sujuvasti. Inspiraatiosta saa uutta innostusta ja motivaatiota jatkaa työskentelyä, jos meneillään oleva projekti on tuntunut turhautavalta pidemmän aikaa.

3.1 Ärsykkeet

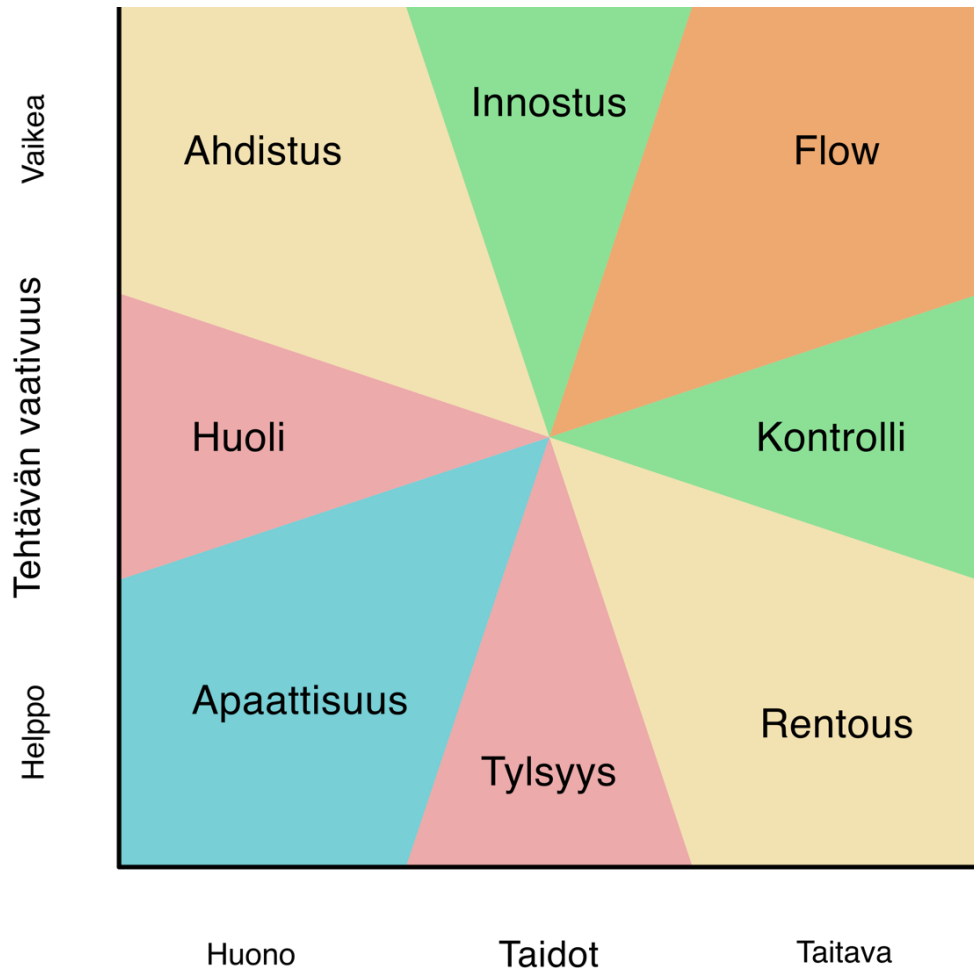
Ärsyke on tekijä, joka aiheuttaa reaktion. Tässä opinnäytetyössä käsittelen ja määrittelen ärsykkeet siten, kuinka ne aiheuttavat yksilölle inspiroivan tilan ja auttavat yksilön luovuuden kasvamista. Ärsykeitä on oikeastaan kaikki maailmassa. Ulkoisia ärsykeitä ovat esimerkiksi värit, kaupungin melu, kuva tai filmin pätkä. Sisäisiä ärsykeitä ovat tunteet, muistot ja ajatukset. On tärkeää kiinnittää huomiota ja muistaa mitkä ärsykkeet tuovat inspiraatiota, että voi vaikeassa työskentelytilanteessa palata näihin ärsykeisiin, ja ehkä saada sieltä uutta inspiraatiota jatkoon.

Ympäristöllä on vaikutus siihen, millainen hermoverkosto yksilölle muodostuu. Aivojen muokkautuvuutta kutsutaan plasititeetiksi. Eläinkokeilla on pystytty osoittamaan, että eläimillä, joiden kasvuympäristöön kuuluu paljon ärsykeitä, kehittyy enemmän hermoyhteyksiä kuin eläimille, joiden kasvuympäristössä on niukasti ärsykeitä. Sama todennäköisesti pätee myös ihmisiin. Ympäristön tulee antaa riittävästi ja monipuolisesti ärsykeitä yksilölle, jotta aivot kehittyisivät parhaalla mahdollisella tavalla. (Karrasch ym., 2006, s. 27)

Inspiroivia ärsykeitä, kuten kuvia, tekstinpätkiä ja videoita, on hyvä kerätä varastoon, ja tiedostaa paikkoja ja tapoja, jotka auttavat. Kun tuntuu, ettei saa inspiraatiosta kiinni, tätä kansiota selaamalla tai ympäristöä vaihtamalla, inspiraatio löytyy varmasti. Kansiota kannattaa jatkuvasti kasvattaa. Kansiota voi myöhemmin karsia, muttei kuitenkaan kannata liikaa poistaa asioita. Koskaan ei tiedä mitä tulevaisuudessa tarvitsee. Kansio voi olla fyysinen kansio tai luonnoskirja, johon kerätä leikekuvia ja luonnoksia, tai digitaalinen kansio esimerkiksi puhelimessa, jolloin se on aina mukana ja kansioon on helppo lisätä materiaalia eri muodoissa, kuvia, ääniä, videoita, tekstejä.

3.2 Flow

Flow-käsitteen lanseerasi alun perin psykologian tutkija Mihály Csíkszentmihályi 70-luvulla. Csíkszentmihályin mukaan flow on tila, jossa henkilö keskittyy vain yhden asian tekemiseen tai ajattelemiseen niin, että ympäristö ja aika unohtuu. Flow-tila syntyy silloin, kun on sopiva tasapaino henkilön taitojen ja tehtävän haasteellisuuden välillä. (Lehtonen, 2018)



Kuva 3. Flow-kaavio Csíkszentmihályin mukaan (Csíkszentmihályi, 2008)

Kaavio kuvastaa sitä, miten flow-tila syntyy, kun tehtävän vaikeustaso kohtaa omien taitojen rajat. Tehtävän pitää olla tarpeeksi haastava, jottei siihen kyllästy. Se ei saa olla kuitenkaan liian haastava, koska silloin saattaa helposti ahdistua ja lannistua. Flow-tilaan pääsee, kun työskentelee aivan taitojensa rajoilla, kun tehtävä on melkein omien taitojen ulkopuolella.

Csikszentmihályi määrittelee flow'n tapahtumiselle seitsemän ehtoa:

1. On täysin keskittynyt siihen mitä tekee.
2. Kokee tunteen, ettei ole tässä todellisuudessa.
3. Tietää mitä pitää tehdä, ja kuinka hyvin sen tekee.
4. Tietää, että työn voi tehdä eli omaa tarvittavat taidot.
5. Huoleton olotila.
6. On niin keskittynyt, ettei huomaa ajan kulua.
7. On vahva sisäinen motivaatio. (Csikszentmihályi, 2008)

Flow voi olla suorittavaa tai luovaa. Suorittavaa flow'ta on se, kun tekee asioita, joissa on harjaantunut taitavaksi. Luovaa flow'ta taas on, kun käyttää taitoja tekemällä jotain yllättävää. Näiden eroista hyvä esimerkki on orkesterimuusikon ja solistin välillä. Orkesterimuusikon flow on suorittavaa ja tulee siitä, kun kaikki orkesterin jäsenet soittavat yhdessä nuotilleen oikein. Tällöin ei kannata käyttää liikaa luovuutta, ettei sekoita kaikkia muitakin soittajia. Jos solisti taas laulaa kaiken täysin nuotilleen, saattaa yleisö kyllästyä. Solistin luova flow löytyy osaamisen rajalla, hänen tärkein tehtävänsä on pitää yhteys yleisöön. Siihen tarvitaan taitoa lukea yleisön tunnetiloja ja tarjota siihen sopiva esitys. (Järvilehto & Järvilehto, 2020, s. 60)

Flow-tilassa tuntuu siltä kuin olisi kehon ulkopuolella. Se johtuu siitä, että ihmisten aivot ei pysty käsittelemään paljoa enempää kuin 110 bittiä informaatiota sekunnissa. Ymmärtääkseen puhetta aivot käsittelevät 60 bittiä sekunnissa. Ja sen takia ihminen ei pysty ymmärtämään enempää kuin kahden ihmisen puhetta kerrallaan. Silloin kun on täysin keskittynyt johonkin prosessiin, kun luo jotain uutta, ei jää tarpeeksi huomiota huomioidakseen miltä keho tuntuu tai mitä ympäristössä tapahtuu. Ei tunne olevansa väsynyt tai nälissään tai huomaa ajan kulkua. Koko identiteetti katoaa tietoisuudesta. Todella hyvin tekeminen vaatii niin paljon keskittymistä, ettei millekkään muulle jää huomiota. Automaattinen, vaivaton ja spontaani prosessi voi tapahtua vaan sellaiselle, joka todella taitava ja on kehittänyt toimivan tekniikan. (Csikszentmihályi, 2008)

4 TEHTÄVÄOPPAAN SUUNNITTELU

Pohjana tehtäväoppaan suunnittelulle käytän keräämääni tietoa luovuudesta ja inspiraatiosta, sekä omia kokemuksiani siitä, miten inspiroivan tilan pystyy saavuttamaan ja kuinka luovaa potentiaalia voi kasvattaa. Tehtäväoppaan suunnittelun aloitin tutkimalla, mitä erilaisia luovia menetelmiä voin sisällyttää tehtäviin ja mitä kaikkia ärsykeitä voin käyttää hyödyksi. Näitä ajattelemalla suunnittelin runsaasti tehtäviä. Tehtävien suunnittelun ohella mietin, minkälaista opasta haluaisin itse käyttää, ja minkälainen taitto antaisi tukea tehtävänannoille.

SIMPLE
IS
UNDERRATED

Kuva 4. Tunnelmakuva oppaan visuaaliselle ilmeelle

Tiesin heti varhaisessa vaiheessa, minkälaiseksi haluan suunnitella tehtäväoppaan ulkonäön. Oppaan taitosta tulisi mahdollisimman pelkistetty ja ilmava, jolloin ajatuksille on mahdollisimman paljon tilaa, eikä opas itsessään pääse vaikuttamaan tehtävien tuotoksiin.

Tehtäväoppaan yleisilmeenä halusin pelkistetyn lisäksi pitää rentona. Liian jäykän ja virallisen tuntuinen opas voi vaikuttaa negatiivisesti oppaan käyttäjään. Oppaan tarkoitus on antaa jotain positiivista ja rentouttaa käyttäjää, jolloin luova ja inspiroitunut tila on helpommin saavutettavissa. Rentouden tunnetta oppaaseen tuon sisällyttämällä tehtävisivuille informoivia piirroksia.



Kuva 5. Tunnelmakuva tehtäville

Tehtävien tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman paljon uusia ideoita ja ajatuksia, sekä kasvattaa käyttäjän luovaa potentiaalia. Mitään edellä mainituista tavoitteista ei voi saavuttaa, ellei tee mahdollisimman paljon erilaisia asioita. Tehtäviä tehdessä tulee tuottaa niin paljon materiaalia, kun vaan mahdollista ja siitä vielä vähän enemmän, jotta voi kehittyä.

Tehtävien avulla tutustuu paremmin itseensä ja ajatuksiinsa, jolloin itsetuntemuksen kautta ja siten luova työskentely on helpompaa. Oppaan tehtäviä voi tehdä missä vaiheessa työprosessia vain, tai muuten vain kehittääkseen luovuutta. Ensisijaisesti oppaan suunnittelin auttamaan alun ideoinnissa ja kokiessaan niin sanottua tyhjän paperin pelkoa. Tehtäviä tekemällä voi myös harhauttaa mieltään ja yhtäkkiä saattaa kokea oivalluksen tai saada idean. Valmiiksi sotketulle paperille on pienempi kynnyks luonnostella, kuin puhtaalla valkoisella. Ja ideoiden tuottaminen helpottuu, kun on vähän lämmitellyt.

4.1 Tehtävien kategoriat

Tehtävät jaan kategorioihin, jotta käyttäjän on helppo löytää tilanteeseen tarvitsevat tehtävät. Oppaan tehtävien kategoriat ovat havainnointi, harhautus, ideointi, uudet näkökulmat ja idean visualisointi.

Havainnointia tarvitaan siinä, että huomaa maailmassa inspiraatiota ja luovuutta ruokkivia asioita, ja oppii tunnistamaan itselleen toimivat ärsykkeet. Havainnoimalla hyviä tuotteita ja niiden käyttöä, oppii huomaamaan toimivat puolet ja mitä voisi vielä parantaa.

Harhautustehtävät ovat tarkoitettu käytettäväksi silloin, kun tuntuu ettei työ liiku eteenpäin. Tällöin kannattaa hetkeksi harhauttaa mieltä ja tehdä jotain, mikä ei millään tavalla liity työhön. Kun antaa mielen tyhjentyä tai keskittyy täysin johonkin turhanpäiväiseen, voi ajatus työn jatkosta löytyä helpommin.

Ideointitehtävät ovat projektin aloittamista varten suunniteltuja tehtäviä. Tehtäviä tehden voi lämmitellä, ennen varsinaisen työskentelyn aloittamista, tai niitä tehden voi saada inspiraatiota ja ajatuksia.

Tehtävät, joissa harjoitetaan uusien näkökulmien ottamista, ovat sitä varten, että oppii katsomaan asioita uusista näkökulmista. Tämä auttaa siinä, kun työskentelee asiakkaiden kanssa paljon. Asiakasryhmälle suunniteltaessa tarvitaan empatiaa, minkä avulla suunnittelija voi nähdä tuotteen tai palvelun piirteet ja toimivuuden asiakasryhmän silmin. Silloin ei myöskään tyydy ajattelemaan tuotteita vain yhdeltä kannalta.

Idean visualisoinnissa on teknisen taidon lisäksi tärkeää osata siirtää ajatukset, kaikista abstrakteimmatkin, paperille esimerkiksi kuvin tai sanoin. Tätä tukemaan suunnittelin tehtäviä, joiden avulla tehdään abstrakteista asioista visuaalisia. Esimerkiksi tunteita on helpompi ilmaista sanoin, kuin kuvin. Oppimalla tuntemaan omaa ajatusten juoksua, niitä on helpompi tuoda näkyville ja ymmärrettäväksi.

4.2 Tehtävien suunnittelu

Tehtävien suunnittelun aloitin luonnostelemalla runsaasti erilaisia tehtäviä paperin palasille useampana päivänä. Osa tehtävistä oli tullut mieleen jo aikaisemmin, joita olin kirjoittanut ylös muistiin. Tässä vaiheessa poistin itseskritiikin mielestä ja yritin vain tuottaa kvantitatiivisesti, eli, määrällisesti mahdollisimman paljon. Kun en enää keksinyt yhtäkään tehtävää lisää, jatkoin jakamalla tehtävät viiteen kategoriaan, joihin tehtävät sisällytän. Sen jälkeen aloitin tarkastelemaan luonnoksia kriittisemmin, monesta tehtävästä olin tehnyt useamman version ja valitsin niistä parhaat. Osa ideoista olivat täysin järjettömiä ja niistä luovuin surutta.

Suunnittelussa käytin siis divergenttiä ja konvergenttiä ajattelua ongelmanratkaisussa. Divergenssissä kerätään tietoa ja ideointia ilman kriittisyyttä. Konvergenssissa tietoa arvioidaan, jotta voidaan valita parhaat ja tärkeimmät tiedot ja ideat. Lyhyesti sanoen divergentti ajattelu pyrkii löytämään mahdollisimman runsaasti vaihtoehtoja. Konvergentti ajattelu taas pyrkii pääsemään yhteen oikeaan ratkaisuun. (Innanen, 2018)

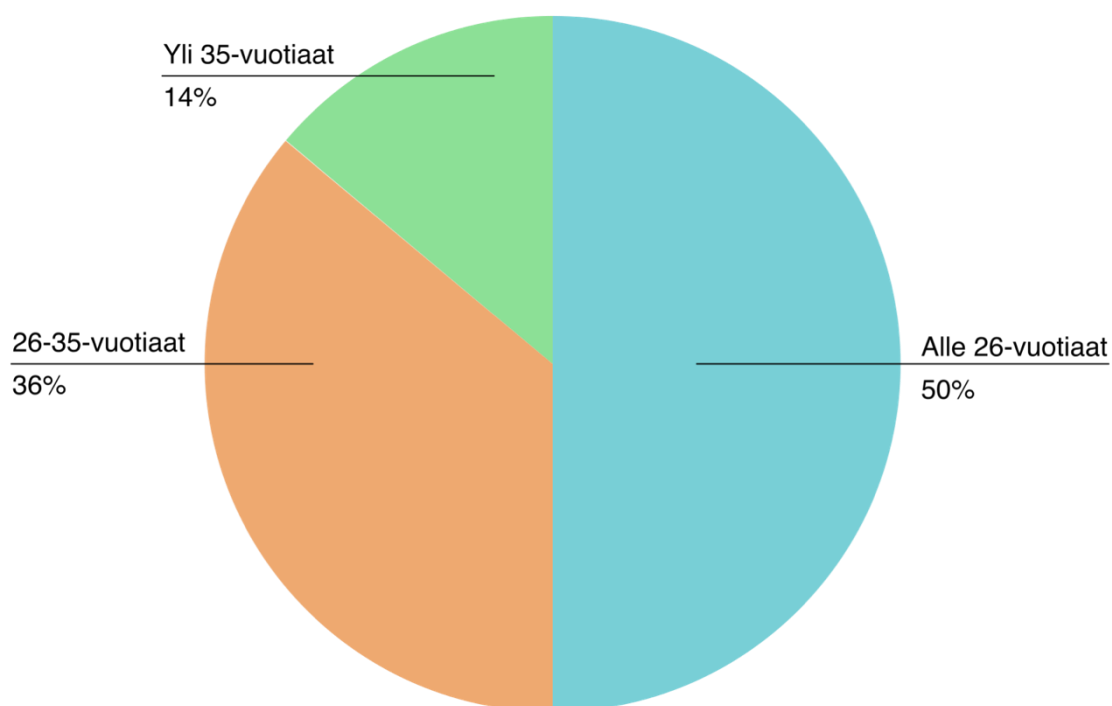
Tehtävien karsimisen jälkeen siirsin ne kaikki digitaaliseen muotoon kahdelle tiedostolle, jatkoon päässeet omaansa ja hylätyt arkistoon. Jätin tehtävät hautumaan viikoksi, tänä aikana sain uusia ideoita ja kirjoitin ne ylös tarkempaa tarkastelua varten myöhemmin, en kuitenkaan tarkastellut tehtäviä muuten ollenkaan. Uusien ja jatkoon päässeiden

luonnostehtävien lisäksi kävin uudestaan läpi myös jo hylätyt luonnokset. Muutama hylätty luonnos tuntuikin nyt jatkokehittelyn arvoisilta ja tehtävien määrä kasvoi taas.

Tehtävien suunnittelua tukemaan laadin kyselyn kohderyhmälle, johon he saavat vastata anonyymisti. Kyselyllä halusin kartoittaa, minkälaisia haasteista muotoilijat kokevat suunnitteluprosessin aikana luovuuden ja inspiraation suhteen. Kyselyllä halusin tietää myös mitä menetelmiä kohderyhmällä on jo käytössä ja minkälaiset ärsykkeet toimivat useimmille. Kyselyn avulla saan rajattua tehtävien eri tekniikoita sen perusteella, että mitkä ovat tärkeimpiä ja hyödyllisimpiä.

4.3 Kyselyn vastaukset

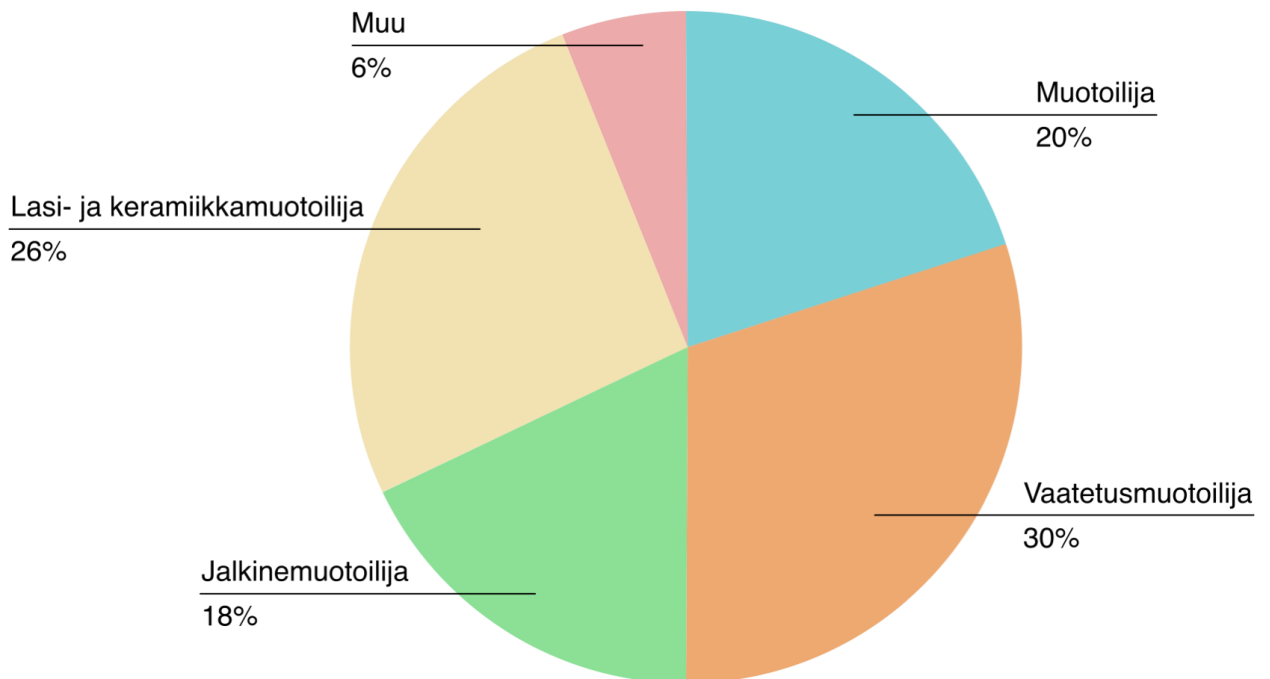
Julkaisin kyselyn Hämeen ammattikorkeakoulun muotoilun opiskelijoille ja opettajille 6. huhtikuuta ja vastausaikaa oli 17. huhtikuuta asti. Vastauksia sain viisikymmentä, joista suurin osa tuli jo ensimmäisen päivän aikana. Olin toivonut saavani enemmän vastauksia.



Kuva 6. Kaavio ikäryhmistä

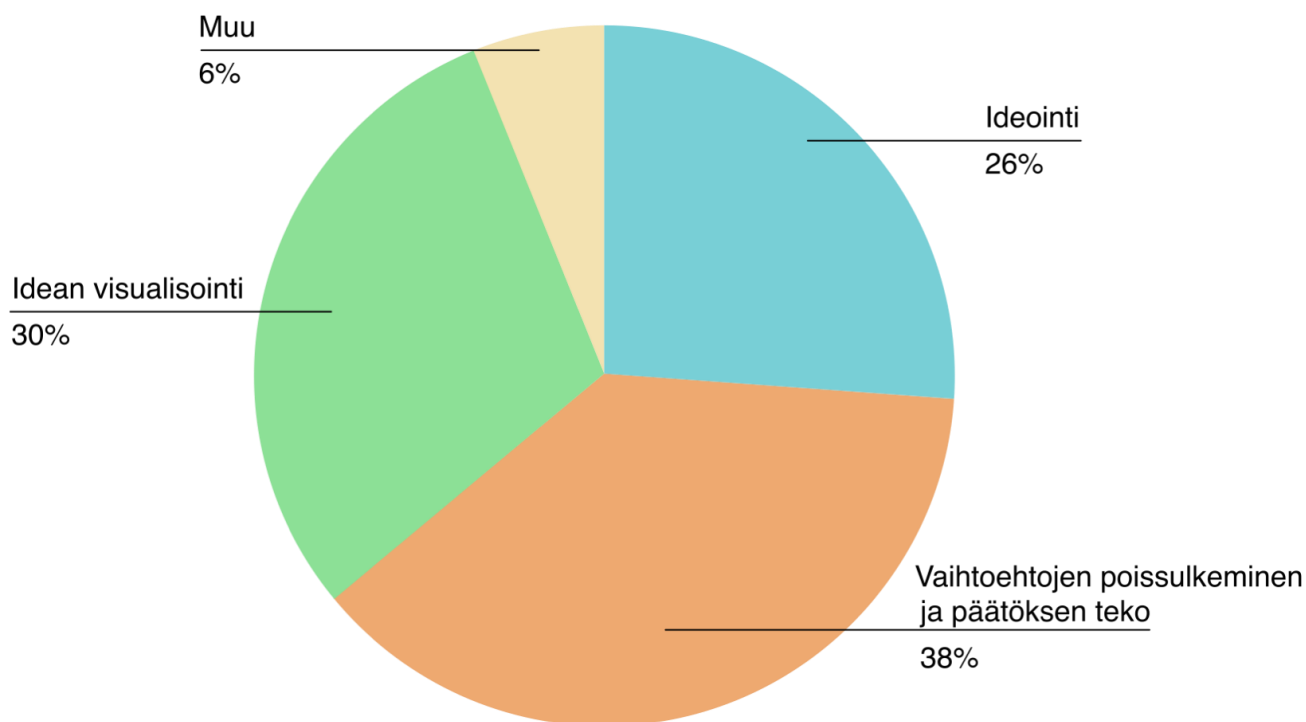
Kysyin ensimmäisenä vastaajien ikää, koska halusin saada käsityksen minkä ikäiset ihmiset olisivat kiinnostuneita ja näin saada kohderyhmälle rajattua ikähaarukan. Jaoin vastaajat kolmeen ikäryhmään, alle 26-vuotiaat, 26-35-vuotiaat ja yli 35-vuotiaat, josta tein kaavion. Vastaajista nuorin oli 19-vuotias ja vanhin 61-vuotias, suurin osa kuitenkin oli alle 30-

vuotiaita. Kysymällä vastaajien ikää sain myös selville, mikä ikäiset ihmiset ovat aiheesta kiinnostuneita ja siten myös suunnittelemani oppaasta.



Kuva 7. Kaavio vastaajien erikoistumisesta

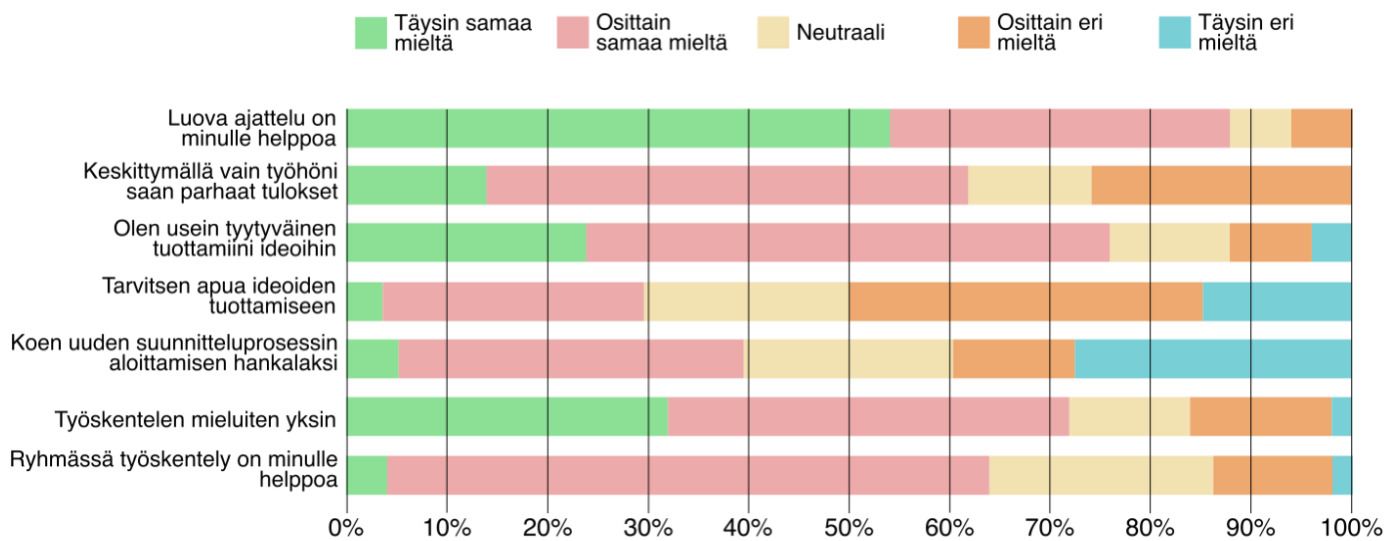
Halusin tietää millä ammattialalla ja mihin erikoistuneita vastaajat olivat, jotta näin vaikuttaako työssä käytettävät materiaalit siihen, minkälaiset ärsykkeet tuottavat inspiraatiota. Kolmea henkilöä lukuun ottamatta, kaikki vastaajat olivat muotoilijoita. Osa vastasi vain olevansa muotoilija, mutta suurin osa kertoi onneksi erikoistumisensa. Vastaajien ammattialoilla ei ollut eroa vastauksiin toimivista ärsykkeistä ja menetelmistä. Jotkut toivat vapaamuotoisissa vastauksissaan ammattialaansa ja yleensä käyttämiään materiaaleja esiin, mutta muuten vastaukset olivat todella tasapuolisia.



Kuva 8. Kaavio suunnitteluprosessin ongelmakohdista

Tähän kysymykseen annoin valmiit vastaukset ja muuta-vaihtoehdon. Suurimmiksi vaikeuksiksi vastaajat kokivat päätöksen teon sekä idean visualisoinnin, mutta aika tasaisesti vastaukset jakautuivat. Päätöksen teon helpottamisessa merkittävin asia on itseluottamuksen nostattaminen. Siihen auttaa harjoittelu ja kokemuksen kerääminen. Sitä varten suunnittelen oppeeseen tehtäviä, joissa tutkitaan ja mietitään tuotteiden ominaisuuksia monelta kannalta, jolloin saa selvitettyä tuotteiden tärkeät ja huonot ominaisuudet.

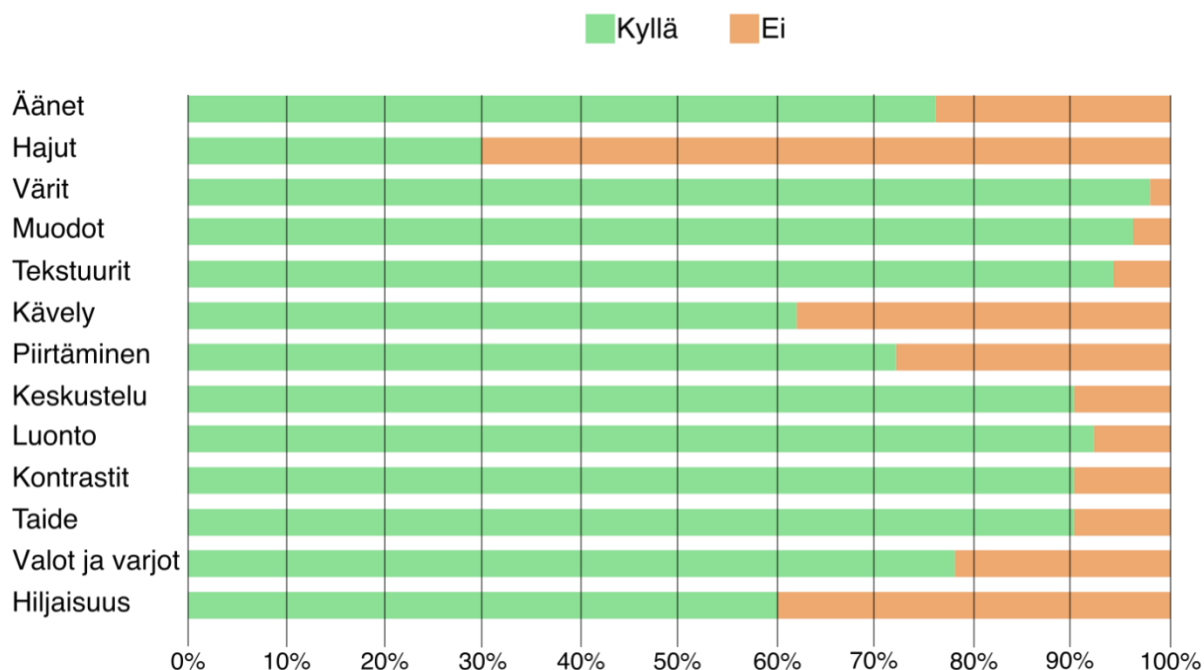
Ideointi ja ideoiden visualisointi koettiin suurin piirtein yhtä vaikeaksi. Ideointia varten suunnittelen tehtäviä, joissa mahdollisimman nopeasti tuotetaan luonnoksia ja muita tuotoksia. Ideoinnin apuna tärkeässä roolissa on havainnointi, ja havainnointia tulee usein useassa tehtävässä käytettyä. Sille en suunnittele kuin muutaman kohdistetun tehtävän. Ideoinnin visualisointia voi parhaiten harjoittaa vain tekemällä, mutta siihen liittyy myös tutkiminen ja opiskelu, kuinka muut ovat tätä tehneet.



Kuva 9. Kaavio vastauksista väittämiin

Suurimalla osalla vastaajista tuntuu olevan hyvä käsitys omasta tekemisestään ja taidoistaan. Suurin osa vastaajista työskentelevät mieluiten yksin, mutta kuitenkin kokevat ryhmätyöskentelyn helpoksi. Ryhmätyöskentelyn sujuvuuteen tietysti vaikuttavat monet tekijät, muut ryhmän jäsenet, ryhmän sisäinen kommunikaatio ja ympäristö. Yksin työskentelyssä voi itse päättää työskentelypaikan ja voi muistiinpanoja tehdä niin, että vain itse osaa ymmärtää.

Näillä väitteillä halusin eri tavalla saada selville, mitä ihmiset kokevat helpoksi ja hankalaksi, sekä mieluisimmat työskentelytavat. Suurin osa vastaajista sijoittui keskialueelle, ja jos voisin laatia kyselyn uudestaan, jättäisin pois ”neutraali” -vaihtoehdon. Vastauksista saa kyllä nähtyä selkeät enemmistöt, mutta silloin se olisi vielä selvempää.



Kuva 10. Kaavio ärsykkeiden toimivuudesta

Kyselyssä kysyin auheuttavatko listatut ärsykkeet inspiraation ja vastausvaihtoehtoina olivat kyllä tai ei. Halusin saada käsityksen siitä, kuinka yleisiä eri ärsykkeiden toimivuudet ovat. Eniten inspiraatiota tuottavat värit, muodot ja tekstuurit ja ainoa alle 50% kyllä vastauksia saanut vaihtoehto oli hajut. Yllättävää oli, että vaikka äänet toimii ärsykkeenä useimmille tehokkaasti, myös hiljaisuutta monet kokevat toimivana. Omassa työskentelyssäni olen huomannut, että hiljaisuudessa saan enemmän aikaiseksi, mutta en koe sen tuovan inspiroivaa tilaa tai uusia ajatuksia.

Lisäksi annoin vastaajille mahdollisuuden kertoa muita inspiroivia ärsykeitä, joita ei listasta löytynyt. Vastauksia tuli paljon, ja monilta useampi samaan vastaukseen. Toistuvia ärsykeitä olivat muistot ja kokemukset, muotoiluongelma, tekstin lukeminen ja kieli, elokuvat, muut ihmiset, arkkitehtuuri ja musiikki. Suurin osa ilmoitetuista ärsykeistä olivat kuitenkin visuaalisia, joten aion useita visuaalisuuteen perustuvia tehtäviä sisällyttää oppaaseen.

4.4 Kyselyn vastausten vaikutukset tehtävien suunnitteluun

Käytin kyselyn avulla saatuja tietoja tarkentaakseni tärkeimpiä menetelmiä tehtävien sisällöissä. Tärkeimpänä ovat visuaaliset ärsykkeet ja tekeminen. Monet pitivät piirtämistä inspiraatiota tuottavimpana menetelmänä, joten siihen perustuvia tehtäviä suunnittelen lisää. Mutta vaikka ne olivat vaikuttavimmat ärsykkeet ja menetelmät, niin muut ovat aivan yhtä tärkeitä, koska monipuolisuus on tärkein asia luovuuden kannalta.

Kyselyn tekeminen antoi varmuutta siihen, että samat ongelmat mitä koen, kokevat myös muut. Se antoi myös varmuutta, että tehtävistäni tulee oikeasti olemaan hyötyä muotoilijoille. Käydessä kyselyn vastauksia läpi koin, että voin luottaa intuitiooni työskennellessäni. Vastausten avulla sain karsittua luonnostelemistani tehtävistä kymmenen tärkeintä, jotka lähettäisin testiryhmälle kokeiluun.

4.5 Testiryhmän tulokset

Annoin testiryhmälle kymmenen tehtäväsivua kokeiltavaksi. Testiryhmään kuului seitsemän muotoilun parissa työskentelevää tai opiskelevaa henkilöä. Iältään he ovat 22-30-vuotiaita. Valitsin testaajat, koska he kuuluvat kaikki kohderyhmään, ja tiesin heiltä tulevan kehittäviä ja rehellisiä palautteita. Pyysin heitä miettimään, auttoiko joku tehtävistä erityisen paljon tai vähän, kommentteja taitosta, ohjeiden selkeydestä ja mitä tahansa kehitystä tulikaan mieleen tehtäviä tehdessä. Halusin pitää tehtävänannot mahdollisimman lyhyinä. Tehtävänannon ollessa lyhyt ei sen aloittamiseen koeta liian suurta kynnystä.

Testiryhmälle en antanut johdantoa, mutta tehtävien lähettämisen jälkeen nopeasti tajusin, että se olisi ollut tarpeellista. Siinä olisin voinut antaa tehtävän tekijöille selväksi, että heillä on kaikki vapaus tulkita tehtäviä omalla tavallaan. Toisaalta jättämällä johdannon pois, sain tarkemmat tiedot tehtävänantojen selvydestä ja mitä tulisi vielä tarkentaa.

4.5.1 Tehtäväkohtaiset kommentit



Kuva 11. Tehtäväluonnos 1

Monelle tämä tehtävä tuntui vaikealta, koska kahdenkymmenen muutoksen keksiminen tuntui niin paljolta. Juuri se olikin minulla tavoitteena, että joutuu käyttämään mielikuvitusta ja vähän räähkäämäänkin aivoja.

Tässä tehtävässä varsinkin yksinkertaiset tuotteet vaativat enemmän ajatustyötä ja tulee ajateltua uusia puolia. Testaajilla valikoitui tehtävään esimerkiksi kahvimuki ja kirjekuori. Tämä tehtävä auttoi havaitsemaan myös tuotteen hyviä puolia.

Yksi testaaja koki negatiivisesti sanan "huonona" ja mainitsi, että jos sen sanan aion pitää tehtävänannossa, kannattaa tehtävä siirtää pois ensimmäiseltä paikalta. Tehtävä sopii toteutettavaksi ennen tuotekehitystä.

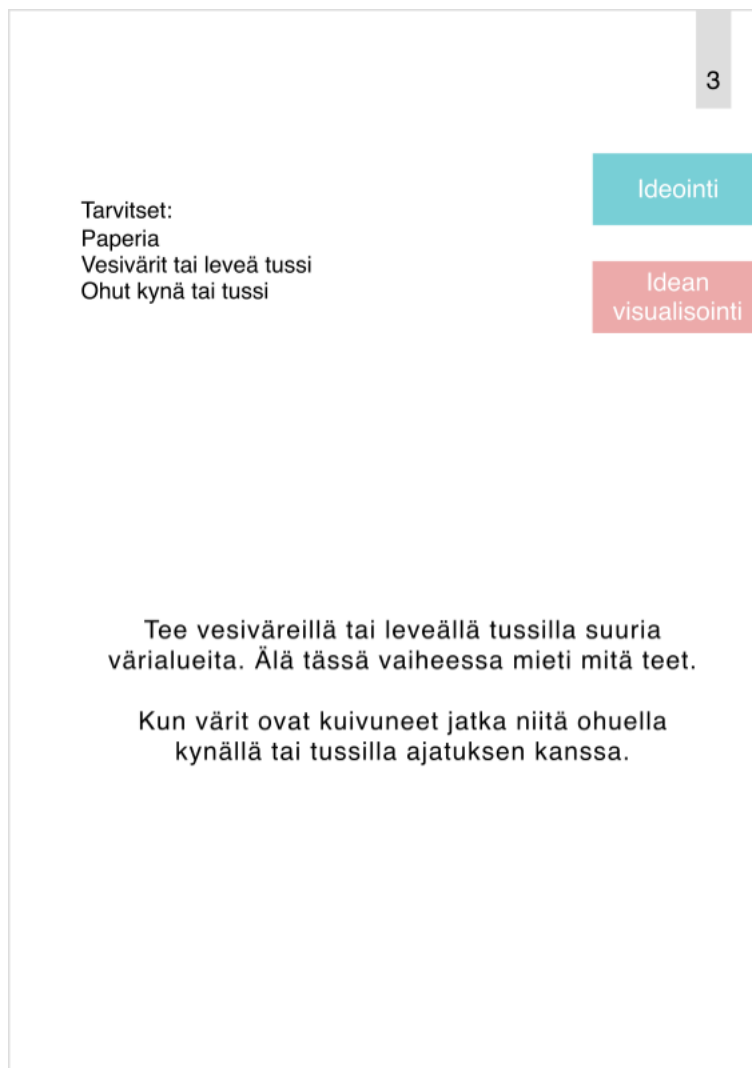


Kuva 12. Tehtäväluonnos 2

Tähän tehtävään olin tehnyt liian epäselvät ohjeet. Kaksi testaajista olivat ymmärtäneet tehtävän niin, että pitää piirtää sillon, kun on silmät kiinni. Sitä en ollut edes ajatellut, mutta aion lisätä sen uutena tehtävänä oppaaseen, koska sillä tavalla tehtävä oli paremmin vapauttanut ajatuksia ja poistanut kriittisyyttä tehdessä. Tehtävä alkuperäisessäkin muodossa auttoi poistamaan estoja piirtämisestä.

Monelle arkiympäristössä tehtävää tekeville tuli mieleen vain asioita mitä siihen ympäristöön kuuluu. Tehtävästä voisi saada enemmän irti, jos menee tekemään tätä jonnekin inspiroivaan ympäristöön.

Monta kommenttia tuli tässä taas sanavalintani tehtävänannossa ”Toista, kunnes kyllästyit”, koska se jättää negatiivisen maun tehtävästä. Sitä en ollut tullut ajatelleeksi ennen testiryhmää, ja tehtävänantoa pitää muokata positiivisemmaksi.

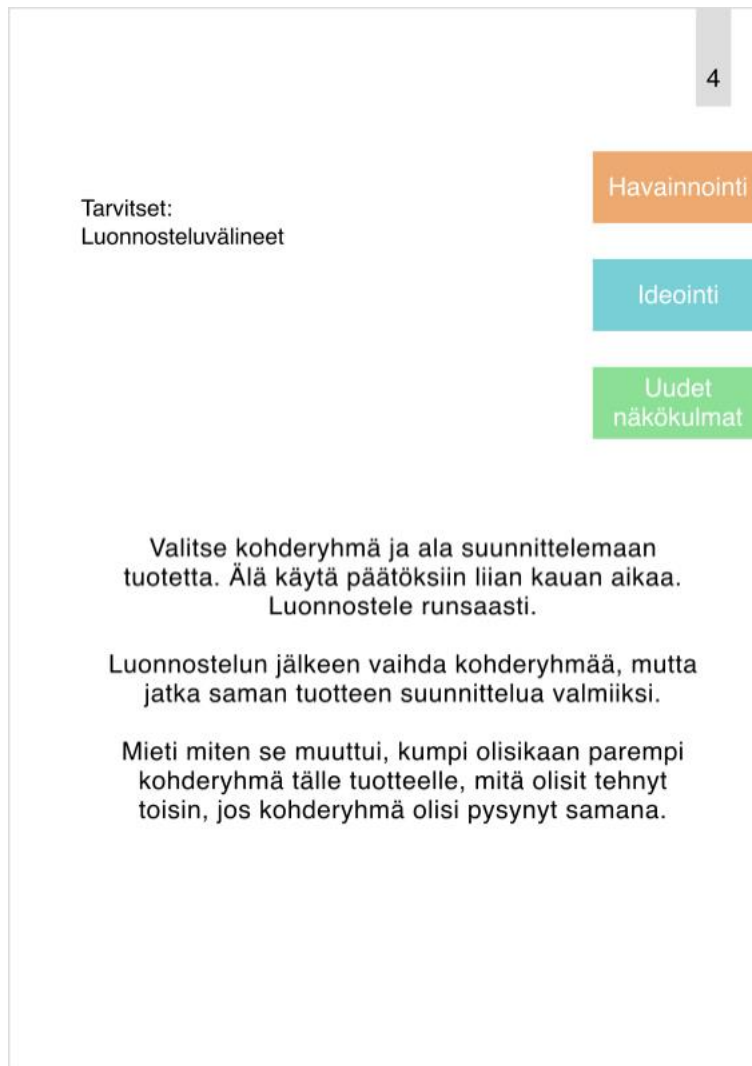


Kuva 13. Tehtäväluonnos 3

Tämän tehtävänannon oli ymmärtänyt selkeästi kaikki muut paitsi yksi testaja. Hänen oli pitänyt muutamaan kertaan lukea tehtävänanto uudestaan, mutta sitten oli ymmärtänyt mikä tässä oli kyse. Toisaalta kyseinen testaja myös kertoi, että oli mukavaa, kun sai tulkita tehtävän, miten haluaa.

Tehtävä sai positiivisen vastaanoton, kun sai aluksi vain vedellä menemään ja sen jälkeen katsoa mitä ideoita väreistä ja muodoista syntyy. Muutamat testaajat kokivat tehtävän rauhoittavaksi ja meditatiiviseksi. Osa kuitenkin koki vaikeaksi alkaa tekemään ilman suunnitelmaa, mutta kun he olivat antaneet itselleen luvan tehdä ilman rajoja, hekin nauttivat tehtävästä todella paljon.

Tehtävää voi käyttää tuotesuunnittelussa avuksi, jos on tiedossa vain joku värimaailma tai tunnelma. Värejä käyttämällä voi katsoa mihin suuntaan ne tunteita ja ajatuksia vievät.



Kuva 14. Tehtäväluonnos 4

Tehtävässä mietitään erilaisten kohderyhmien eroavia tarpeita ja toiveita. Tehtävä sai hyvän vastaanoton, joskin se koettiin hieman vaikeaksi aloittaa, koska se vaatii enemmän ajattelutyötä. Kuitenkin kun tehtävän teon aloitti, se inspiroi jatkamaan ja luomaan.

Tehtävästä olisi saanut enemmän irti, jos tehtävän vaiheet olisi paljastanut yksi kerrallaan. Tieto siitä, että kohderyhmä tulee vaihtumaan, vaikutti suunnittelutyöhön jo alussa, vaikka sitä yritti olla ajattelematta. Energiaa kului siihen, ettei miettisi seuraavaa kohderyhmää ja kohderyhmän tarpeita ennen sen aikaa.



Kuva 15. Tehtäväluonnos 5

Tehtävän tarkoituksena on saada uutta näkökulmaa vaihtamalla kolmiulotteiseen työskentelyyn, sekä harhauttaa ajatuksia meneillä olevasta työstä tekemällä jotain aivan muuta. Kaikki testiryhmäläiset pitivät tehtävästä ja kokivat sen tuovan uusia ideoita. Varsinkin vapaaehtoinen jatkotehtävä teki tästä mielenkiintoisemman, mutta jännittävämpi tehtävä olisi, jos taas vaiheet näkisi yksi kerrallaan.

6

Tarvitset:
Muistiinpanovälineet

Havainnointi

Uudet
näkökulmat

Valitse esine jonka näet. Keksi vähintään
kymmenen tapaa miten siitä voisi tehdä
paremman.

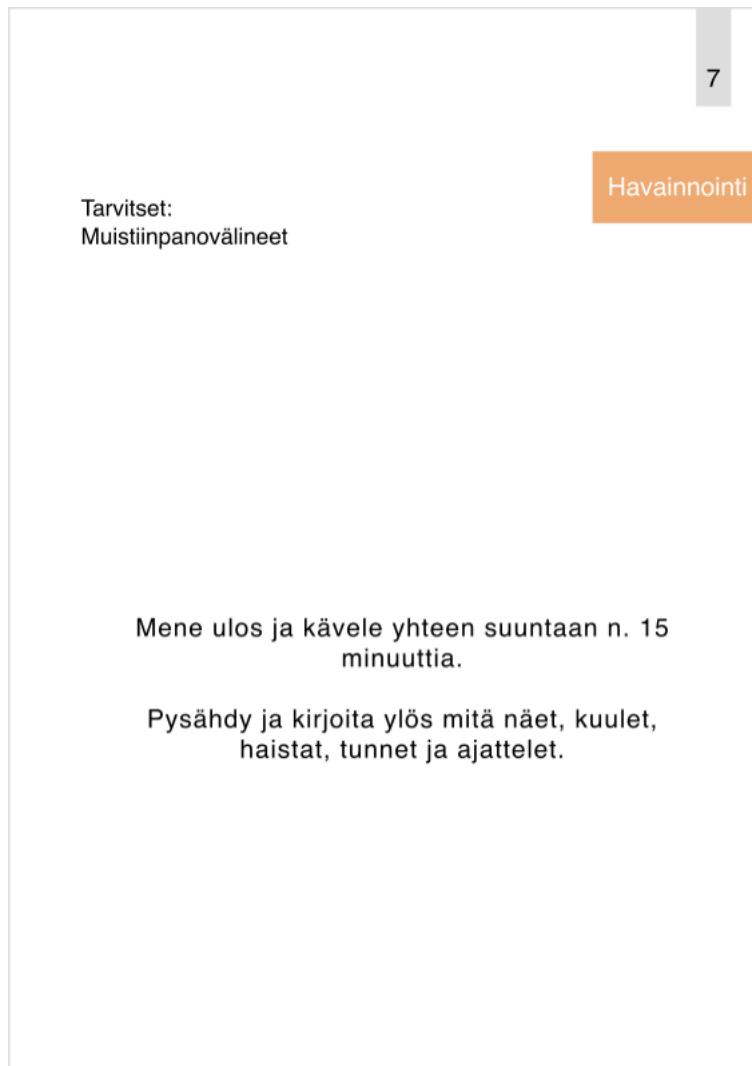
Mieti ja listaa ominaisuudet
paremmuusjärjestykseen.

Kuva 16. Tehtäväluonnos 6

Tämä koettiin vaikeammaksi kuin vastaava ensimmäinen tehtävä. Jos tuote koetaan hyväksi, siihen on vaikea keksiä uusia parannuksia. Tämä kuitenkin haastaa eri tavalla kehittämään omaa ammattitaitoaan, koska aina voi parantaa. Moni kuitenkin koki, että muutokset olisivat turhia hyvälle tuotteelle ja sen takia pidätteli itseään.

Määrä, joka piti keksiä parannuksia, koettiin sopivaksi ja juuri siinä rajoilla, että viimeisten keksiminen oli vaikeaa ja piti käyttää mielikuvitusta. Tehtävä toimii hyvin tuotekehityksen mukana ja opettaa erottamaan tärkeimmät ominaisuudet turhista.

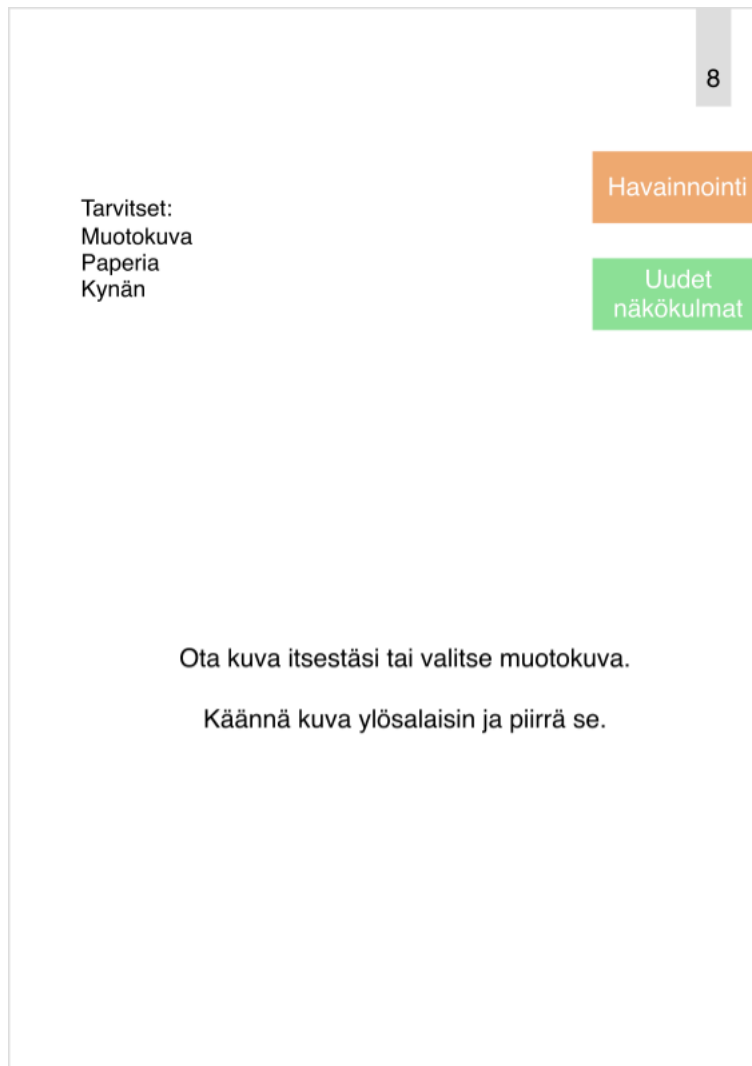
Tässä tärkeämpänä kuitenkin on toinen vaihe, jossa ominaisuudet tulee arvottaa. Toinen vaihe saikin testaajat miettimään tarkemmin tuotteen ominaisuuksia ja ymmärtämään ne tuotteen tärkeimmät.



Kuva 17. Tehtäväluonnos 7

Tehtävä oli paketista ainoa, jonka tarkoituksena oli puhtaasti havainnoida. Osa testaajista eivät ymmärtäneet tehtävän tarkoitusta ja miettivät pitäisikö tähän olla jotain jatkoa, kertoa mitä niillä havainnoilla pitäisi tehdä. En kuitenkaan sitä halua tehdä, koska tämän tehtävän tarkoituksena on vain harjoitella havainnointia ja muistaa sen tärkeys. Muistiinpanoilla voi oppia tuntemaan itseään, jos tehtävää toistaa useamman kerran, kun huomaa mihin asioihin kiinnittää huomiota ja mihin omat ajatukset vievät.

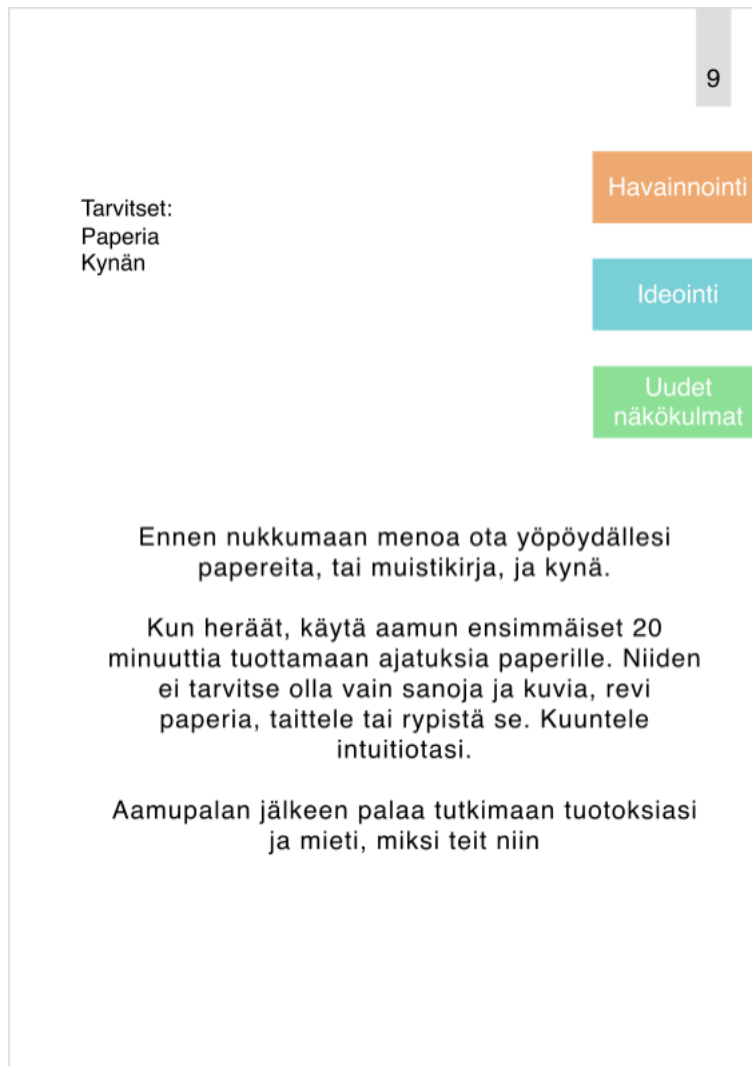
Tehtävä toimi hyvänä taukojumppana työpäivän välissä, varsinkin jos oli jokin vaikea tehtävä kesken, menemällä ulos havainnoimaan siihen, sai uusia ideoita. Ja koska kaiken oli kirjoittanut ylös, muistiinpanoihin pystyi helposti palaamaan työpisteen äärellä. Tehtävä sai aistit hereille ja toimi terapeuttisena taukona.



Kuva 18. Tehtäväluonnos 8

Monet opettelevat vain yhden tavan piirtää yhden asian ja sitten toistavat tai varioivat sitä muissa tilanteissa. Tämän tehtävän on tarkoitus herätellä kehittämään kuvaavia taitoja ja haastoi havainnoimaan uudella tavalla tuttua asiaa. Parhaiten tässä saa irti, jos piirtää oman kuvansa, koska sen näkee päivittäin ja siihen on vahvimmat mielikuvat.

Testaajat huomasivatkin, että opituista tavoista oli vaikea päästää irti, esimerkiksi silmät piirrettiin helposti edelleen samanmuotoiseksi kuin aikaisemmin. Tehtävässä monelle jäi epäselväksi, kuinka tarkka kuva tulee piirtää ja siksi aion tehtävään lisätä aikamääreitä, kuinka kauan käyttää yhteen kuvaan. Niistä voi sitten valita yhden tai tehdä useamman monella eri ajalla. Nopeammin piirtäessä huomaa kuinka paljon opitut asiat puskevat havainnoinnin tielle ja kun piirtää kuvaa pidempään, kiinnittää enemmän huomiota siihen mitä näkee. Aikarajan oleminen on myös sillä tavalla hyvä, ettei kuvaa jää tekemään liian pitkäksi aikaa, jos sen haluaa pitää välitehtävänä töiden ohella.



Kuva 19. Tehtäväluonnos 9

Kaikki kokivat tämän tehtävän hankalaksi aloittaa, koska valmistautuminen piti aloittaa jo edellisenä iltana. Kuitenkin lopputuloksesta jäi positiivinen tunne. Aamulla juuri heränneenä ajatukset ovat niin raakoja, että tulee uusia asioita mieleen ja antaa käsien tehdä paperille mitä haluaa.

Tuotoksiin palaaminen pienenkin tauon jälkeen auttoi katsomaan tuotoksia uusilla silmillä. Kaikkea ei edes välttämättä heti silloinkaan ymmärtänyt, mutta myöhemmin kun ne on pyörineet päässä, tulee koettua ymmärrys omiin ajatuksiin.

Tässä tehtävänannossa on kannustava ohjeistus, jota toivottiin myös muihin vaativiin tehtäviin. Se osittain auttoi jaksamaan heti aamusta tekemään vaikeaa tehtävää.

10

Tarvitset:
Paperia
Kynän

Harhautus

Uudet
näkökulmat

Ota eteesi tyhjä paperi ja kirjoita siihen sana.
Sen jälkeen kirjoita yksi sana joka tulee
edellisestä mieleen, ja jatka kunnes paperi on
täynnä.

Kuva 20. Tehtäväluonnos 10

Tämän tehtävän tarkoitus on käyttää uutta työskentelytapaa, samoin kuin aikaisemmassa pahviveistostehtävässä. Tehtävä sai huonoimman vastaanoton, josta en yllättynyt, koska useimmat muotoilijat ovat enemmän visuaalisia ja pitävät visuaalisista ärsykkeistä. Vähemmän kiinnostavat tehtävät ovat kuitenkin aivan yhtä tärkeitä oppaassa, koska aivot kaipaavat vaihtelua ja tekemällä välillä kirjoitustehtäviä kehittävät enemmän kuin pelkkä piirtäminen.

Tehtävän tarkoitusta oli vaikea ymmärtää ja siihen kaivattiin jatko-osaa, koska ei tiennyt mitä paperilla pitäisi tehdä, kun se on täynnä, mutta ideoita tai inspiraatiota ei syntynyt. Tehtävän tarkoituksiksi olin ajatellut työstä harhauttamisen, mutta myös tarkkailla yhteyksiä mitä sanoista syntyy. Tämä pitää tarkentaa tehtävänantoon ja myös suunnitella jotain jatkoa.

Yhdellä testaajista tämä tehtävä aiheutti negatiivisen vaikutuksen, kun ajatukset veivät synkkyyteen, vaikka kuinka yritti pitää assosiaatiot neutraaleina. Tämä kuitenkin hänen sanojensa mukaan johtui vain sen hetkisestä

olotilasta. Toinen testaaja taas sai tehtävällä purettua turhautumista, tehtävällä voi siis olla todella yllättävät vaikutukset.

4.5.2 Yleiset kommentit

Palautteissa huomasi selvän eron siinä, että jotkut pitivät vapaammista tehtävänannoista, ja jotkut kokivat sen vaikeuttavan tehtävien tekemistä. Suurin osa testaajista kuitenkin nautti tehtävien vapaudesta ja siitä, että tehtävänannot sai ymmärtää omalla tavallaan. Joihinkin tehtäviin pitää kuitenkin vielä tarkentaa tehtävänantoja, koska ne ovat voitu ymmärtää liian monella eri tavalla. Ja oppaassa voisi myös olla useampi samankaltainen tehtävä, joista jokainen voi valita itselleen sopivimman.

Testaajien palautteissa toivottiin enemmän tehtäviä, joita voisi tehdä omalla työpisteellä nopeasti töiden ohessa. Näihin tehtäviin, joihin ei tarvitse erikoisemmin valmistautua, koettiin helpommaksi aloittaa. Harhauttamiskategoriaan menevät tehtävät on tarkoitettu eräänlaiseksi taukojum-paksi, joita voi käyttää tähän tarkoitukseen.

Tehtäviin vaaditut välineet olivat sopivan yksinkertaiset, että niitä voi tehdä missä vain myös oman työpisteen ulkopuolella. Jos matkustaa paljon, tehtäviä pystyy tekemään myös junassa ja bussissa, joissa yleensä on tylsää. Tehtäviä tehden ne ajat voi käyttää hyödyksi. Kaikki työvälineet kuitenkin ovat sellaisia, joita käytetään normaalisti työskennellessä, joten tehtävien teon voi helposti aloittaa.

Tehtävissä paremman vastaanoton sai selkeästi tehtävät, jotka vaativat vähemmän tehtävän pituuden ja monimutkaisuuden kautta. Vaativampiin tehtäviin voisi tehtävänannon kirjoittaa positiivisemmaksi ja lisätä pientä kannustusta, jotta tehtävästä tulisi helpompi aloittaa.

Suurimmalla osalla ei ollut vahvaa mielipidettä kuvituksiin, joita oli joillain sivuilla. Niitä ei kuitenkaan kannata olla sellaisissa tehtävissä, joissa on tarkoitus luoda jotain tyhjistä ja omasta päästä. Tämän osasin odottaa, ja tarkoituksella laitoin kuvituksia toiseen tehtävään, jotta saan vielä varmistuksen. Kolmanteen tehtävään toivottiin jotain kuvitusta, että saisi vähän paremmin selvää, minkälaista tulosta tehtävältä haetaan. Tästä en kuitenkaan ole aivan varma, koska kuvituksilla en haluaisi vaikuttaa tehtävän tulokseen. Konkreettisempiin tehtäviin, kuten muotokuva- ja tuotteiden havainnointi tehtäviin, kuvitus sopisi. Jos kuvitukset pidän oppaassa, ne tulevat olemaan ennemmin rennon puoleisia kuin huoliteltuja, jotta ne auttavat tekijää kokemaan rennommin tehtävien teon, ilman paineita täydellisestä lopputuloksesta.

Alustavasti kaikki tehtäväluonnokset osoittautuivat toimiviksi, ja olisivat hyviä tehtäviä tehtäväoppaaseen. Tehtävien palautteista tuli myös ideoita uusiin tehtäviin, joita voisin ajatella tulevan tehtäväoppaaseen.

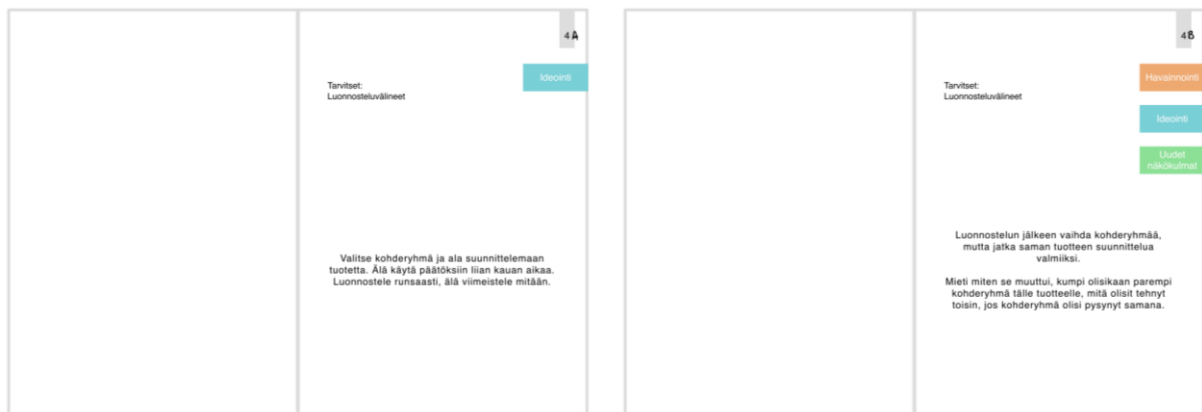
4.6 Testiryhmän tulosten vaikutukset suunnitteluun

Yksi tärkeimmistä asioista, jota jäin miettimään testiryhmän palautteesta oli, kuinka voisin jakaa tehtävät, joiden tehtävänannoissa on useampi vaihe. Yritin ratkaista tämän muutaman erilaisen vaihtoehdon kautta, joissa tehtävänannot voi lukea yksi vaihe kerrallaan. Monivaihteisten tehtävien jakaminen auttaa orientoitumaan vaan yhteen tehtävän vaiheeseen kerrallaan, vaikka entuudestaan muistaisikin mitä tehtävässä on tulossa.



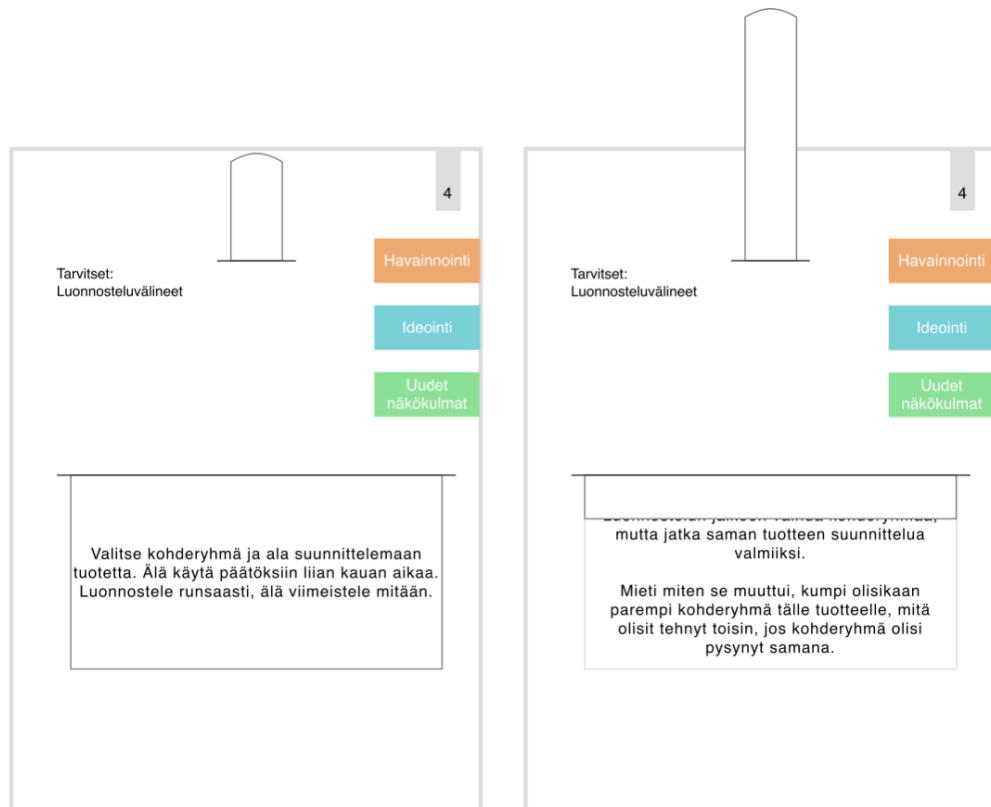
Kuva 21. Kaksivaiheisen tehtävän sivuasettelu 1

Ensimmäisessä vaihtoehdossa molemmat tehtävän vaiheet näkyvät heti, mutta ovat eri sivuilla. Tämä olisi tehokkain tapa sivujen käytön perusteella, ei tulisi hukkasivuja. Mutta tällä tavalla näkyisi heti seuraava tehtävän vaihe ja sen voi vahingossa lukea. Tehtävän kategoriat olisi jaettu sivuille niin, että näkyvät vain tehtävän vaiheissa, jotka niihin kuuluvat. Esimerkiksi tällä aukeamalla (Kuva 21) tehtävän ensimmäinen vaihe kuuluu ideointi-kategoriaan ja toinen vaihe kuuluu havainnoinnin, ideoinnin ja uusien näkökulmien kategorioihin.



Kuva 22. Kaksivaiheisen tehtävän sivuasettelu 2

Tehtävän toinen vaihe ei näy vielä, kun tekee ensimmäistä, vasta sivun käännön jälkeen. Vasemmalle sivulle olisi mahdollista tehdä omia merkin-
töjä ja muistiinpanoja. Tämä tuntuu mielestäni parhaalta vaihtoehdolta. Jokaisen tehtävän vasemmalla sivulla olisi tilaa tehdä, vaikka omia versioita kyseisestä tehtävästä. Oppaasta olisi mahdollista muokata mahdollisimman hyvin omiin tarpeisiin sopiva. Mietin vielä, pitäisikö tehtävänanto vaihtaa vasemmalle sivulle, koska suurin osa ihmisistä on oikeakätisiä, joten tuntuisi muistiinpanojen teko tehtävän oikealle puolelle varmaan luonnollisemmalta. Itse vasenkätisenä tekisin muistiinpanot mieluummin vasemmalle sivulle.




Kuva 23. Kaksivaiheisen tehtävän sivuasettelu 3

Viimeisessä vaihtoehdossa tehtävät olisivat aina yhdellä sivulla. Moniosaisissa tehtävissä toinen osa olisi piilotettu luukun taakse. Tehtävän seuraavan vaiheen saisi esille vetämällä luukun auki. Tässä vaihtoehdossa kaikkien sivujen pitäisi olla niin paksuja, että luukut olisi mahdollista toteuttaa. Oppaasta tulisi paksumpi ja painavampi. Mietin ensin tavallista luukkuja, joka nostetaan. Se olisi rakenteeltaan kevyempi, mutta luukku ajan saatossa heikkenisi taitteen kohdalta ja voisi irrota.

1

Tarvitset:
Muotokuvan
Paperia
Kynän



Havainnointi

Uudet
näkökulmat

Ota kuva itsestäsi tai valitse muotokuva.

Käännä kuva ylösalaisin ja piirrä se.

Käytä kuvan piirtämiseen hauamasi aika, tai valitse tilanteeseesi sopiva aika alta.

30 sek

1 min

5 min

15 min

30 min

Kuva 24. Esimerkki tehtävänantoa tukevasta kuvituksesta ja aikarajauksista

Tehtävässä on mahdollon johdatella tuloksia, joten kuvitus on mahdollista sisällyttää tukemaan tehtävänantoa. Lisäsin tehtävään eri pituisia aikoja, joita voi käyttää harjoituksessa. Mitä lyhyempi aika, sitä nopeammin pitää havainnoida kuvaa. Puolesta tunnissa pääsee jo syvemmälle kuvan ymmärtämiseen, kun ehtii päästämään irti opituista tavoista piirtää muotokuva.

Taitossa päädyin valitsemaan sen tyylin, jossa jokaisella aukeamalla on toinen sivu tyhjä. Kun jokaisella aukeamalla on toinen sivu tyhjä, voi käyttäjä tehdä siihen omia muistiinpanoja tai muutoksia tehtävään. Tämä myös helpottaa monivaiheisten tehtävien tekoa, koska seuraavaa vaihetta ei pääse näkemään ennen kuin kääntää sivua. Jätin tehtävät aukeaman oikealle puolelle, koska se loppujen lopuksi tuntui luonnollisimmalta vaihtoehdolta. Oppaassa ei tule olemaan sivunumeroita. Kaikki tehtävät ovat numeroitu, jolloin monivaiheisen tehtävän numerot ovat samat kummallakin aukeamalla.

Aloitan johdannon kertomalla, että opas on tarkoitettu muotoilijoille, jotka kaipaavat apua luoviin ongelmiin sekä ideoiden ja inspiraation hakemiseen. Johdannossa haluan antaa tehtävien tekoon yleisiä ohjeita. Kannustan tekemään oppaaseen omia muistiinpanoja ja muokkaamaan tehtäviä itselleen sopiviksi. Tehtäviä voi muokata omaan käyttöön sopivaksi esimerkiksi valitsemalla erilaiset välineet.

Kannustan oppaan käyttäjiä heittäytymään, olemaan rohkea ja tekemään tehtäviä ennakkoluulottomasti, ilman mitään ennakko-olettamuksia. Tehtäviä tehdessä tulee antaa mielikuvituksen ohjata ja antautua luovuudelle.

Johdannossa muistutan, että jos missään vaiheessa tehtäviä tehdessä saa idean tai oivalluksen se pitää kirjoittaa heti muistiin. Ja jos tunne on todella vahva ja innostava, ideaa kannattaa ja pitääkin heti alkaa työstämään. Silloin opas on täyttänyt tarkoituksensa. Tehtäväoppaaseen palataan uudestaan, kun törmää suunnitteluprosessissa seuraavaan seinään.

5 POHDINTA

Tärkeimpänä lopputuloksena sain kartoitettua kohderyhmän tarpeita ja kattavan pohjan oppaan jatkotyöstölle. Tietoni luovuudesta ja inspiraatiosta on kasvanut opinnäytetyötä tehdessä. Tiedän myös, minkälaista apua muotoilijat kaipaavat ja voin valmistaa näitä tarpeita vastaavan tuotteen. Lopputuloksena ei syntynyt mitään konkreettista esitettävää tehtävänantojen ja -sivujen lisäksi.

Kun aloitin tämän opinnäytetyön tekemisen, mietin, tuleeko valmis tuote olemaan digitaalinen vai fyysinen opas. Mitä pidemmälle prosessi eteni, käännyn enemmän ja enemmän fyysisen oppaan puoleen. Fyysinen opas on käyttäjälle varmasti mukavempi työkalu, kuin digitaalinen opas. On paljon inspiroivampaa pitää opasta kädessä ja selailla sivuja ja tehtäviä, kuin selata niitä tietokoneelta tai puhelimen näytöltä.

Yksi tärkeimmistä asioista, jonka haluan oppaallani tarjota, on mahdollisuus muokata tehtäväoppaasta käyttäjälleen sopiva. Sivuasettelusta huolimatta, oppaassa tulisi siis olla tyhjiä sivuja muistiinpanoja varten, esimerkiksi joka viides aukeama voisi olla kokonaan tyhjänä muistiinpanoille, omille tehtävämuutoksille tai jopa itse tehdyille tehtäville.

Luulin, että olisin saanut kyselystä enemmän irti. Se kyllä oli ensimmäinen mitä olen ikinä tehnyt, joten en osannut esittää juuri niitä kysymyksiä, mitä oikeasti etsin. Seuraavalla kerralla, kun laadin kyselyn, pitää muistaa miettiä tarkemmin minkälaisia tuloksia kyselyllä haluan saada. Sain kuitenkin selville, että muut kokevat luovassa prosessissa vastaavia ongelmia kuin itselläni. Kysymysten asettelua olisin voinut täsmentää ja esimerkiksi jättää monivalintatehtävissä neutraalivaihtoehdon pois.

Testiryhmän järjestäminen osoittautui myös vaikeammaksi, kuin olin oletanut. Tulevaisuudessa jaan testiryhmän kahtia ja annan ryhmille hieman erilaiset paketit. Pienilläkin muutoksilla ja muutoksiin liittyvillä kysymyksillä saisi paremman käsityksen yksityiskohtien toimivuudesta, tai muutoksesta mikä tapahtuu, kun yksityiskohdan jättää pois.

On turha ajatella, ettei voi luoda mitään uutta. Oikeastaan kaikki on jo keksitty, mutta se ei tarkoita, etteikö niistä voisi vielä luoda jotain muuta, yhdistellä asioita uudella tavalla tai tuoda esille vain hieman erilainen kantta. Jos itseltään poistaa tarpeen keksiä jotain uutta, ideoita on lähtökohtaisesti helpompi saada, ja niistä kehittyy aina seuraavia. Jokainen idea on vain uusi versio jo olemassa olevasta.

LÄHTEET

Ammattinetti. (n.d.) Teollinen muotoilija. Haettu 6.5.2020 osoitteesta
http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/160_ammatti

Csikszentmihályi, M. 2008. Mihalyi Csikszentmihályi: Flow, the Secret to Happiness. Haettu 25.4.2020 osoitteesta
<https://www.youtube.com/watch?v=fXleFJCgsPs&feature=youtu.be>

Innanen, P. (2018) Palvelumuotoilun prosessin vaiheet. Haettu 17.5.2020 osoitteesta
<https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/2018/1/31/palvelumuotoilun-vaiheet>

Jyväskylän yliopisto. (2015) Havainnointi eli observointi. Päivitetty 10.4.2015. Haettu 25.4.2020 osoitteesta
<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineistonhankintamenetelmat/havainnointi-eli-observointi-osallistuminen-ja-kenttaetioe>

Järvilehto, L. & Järvilehto, P. 2020. *Pim! Olet luova*. Jyväskylä: Tuuma-kustannus

Karrasch, M. Lindblom-Ylänne, S. Niemelä, R. Päivänsalo, T. Tynjälä, P. *Lu-kion Psykologia 3*. Helsinki: Otava. 2006

Kauhanen, A. *Älä etsi lehmää puusta – Luovan ideoinnin tarkastelua kuvallisen viestinnän projektissa*. Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Haettu 21.2.2020 osoitteesta
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2011053010188>

Kleon, A. 2012. *Steal Like an Artist*. New York: Workman Publishing Company, Inc.

Koskinen, J. 2003. *Banappelsiini*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Lehtonen, J. 2018. 5 vinkkiä flown kokemiseen. Haettu 24.4.2020 osoitteesta
<https://www.joylla.com/blogi/vinkkejä-flown-kokemiseen>

Liikola, J. 2019 *Luovuus arkipäiväisenä jännitteenä – tutkimus kokonaisvaltaisesta ryhmän luovuudesta*. Väitöskirja. Julkaisusarja 1 no 31. Haettu 25.4.2020 osoitteesta
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-25-3073-1>

Malmelin, N. & Poutanen, P. 2017. *Luovuuden idea*. Haettu 23.1.2020 osoitteesta

<https://hamk.finna.fi/Record/vanaicat.131348>

Penrose, R. (1981). *Picasso. His Life and Work*. Berkeley: University of California Press

Yle Areena: Olemme kaikki luovia! (2020) Valto, S. 31.3.2020. Podcast.

Kuunneltu 1.4.2020 Yle Areena

<https://areena.yle.fi/audio/1-50310629>

KYSELYN KYSYMYKSET

Minkä ikäinen olet?

Mikä on ammattisi/erikoistumisesi

Missä vaiheessa suunnitteluprosessia koet suurimmat vaikeudet?

Ideointi

Vaihtoehtojen poissulkeminen/päätösten teko

Idean visualisointi

Muu

Vastaa väitteisiin. Vaihtoehdot: Täysin samaa mieltä, Osittain samaa mieltä, Neutraali, Osittain eri mieltä, Täysin eri mieltä

Luova-ajattelu on minulle helppoa

Keskittymällä vain työhöni saan parhaat tulokset

Olen usein tyytyväinen tuottamiini ideoihin

Tarvitsen apua ideoiden tuottamiseen

Koen uuden suunnitteluprosessin aloittamisen hankalaksi

Työskentelen mieluiten yksin

Ryhmässä työskentely on minulle helppoa

Aiheuttavatko nämä ärsykkeet sinulle inspiroitumisen? Vaihtoehdot: Kyllä, Ei

Äänet

Hajut

Värit

Muodot

Tekstuurit

Kävely

Piirtäminen

Keskustelu

Luonto

Kontrastit

Taide

Valot ja varjot

Jos edellisestä listasta ei löytynyt, kerro mitkä muut ärsykkeet aiheuttavat sinulle inspiraation.

Kerro omin sanoin mitä menetelmiä käytät saadaksesi inspiraation.